MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

SECRET SERVICE

STYCZEŃ (1/97)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 60 gr

42

DISCWORLD 2 • FIFA'97 • BROKEN SWORD • SCREAMER 2 • MARIO 64 • HARVESTER • DESTRUCTION DERBY 2 • i inne...

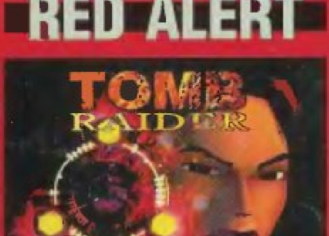
THE X FILES KALENDARZ
THE TRUTH IS OUT THERE



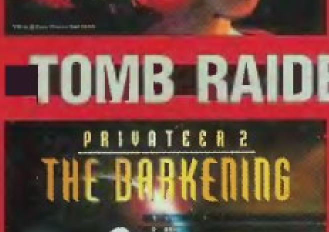
RED ALERT



TOMB RAIDER



THE DARKENING



Grafika: Nights (Pegaz Art)

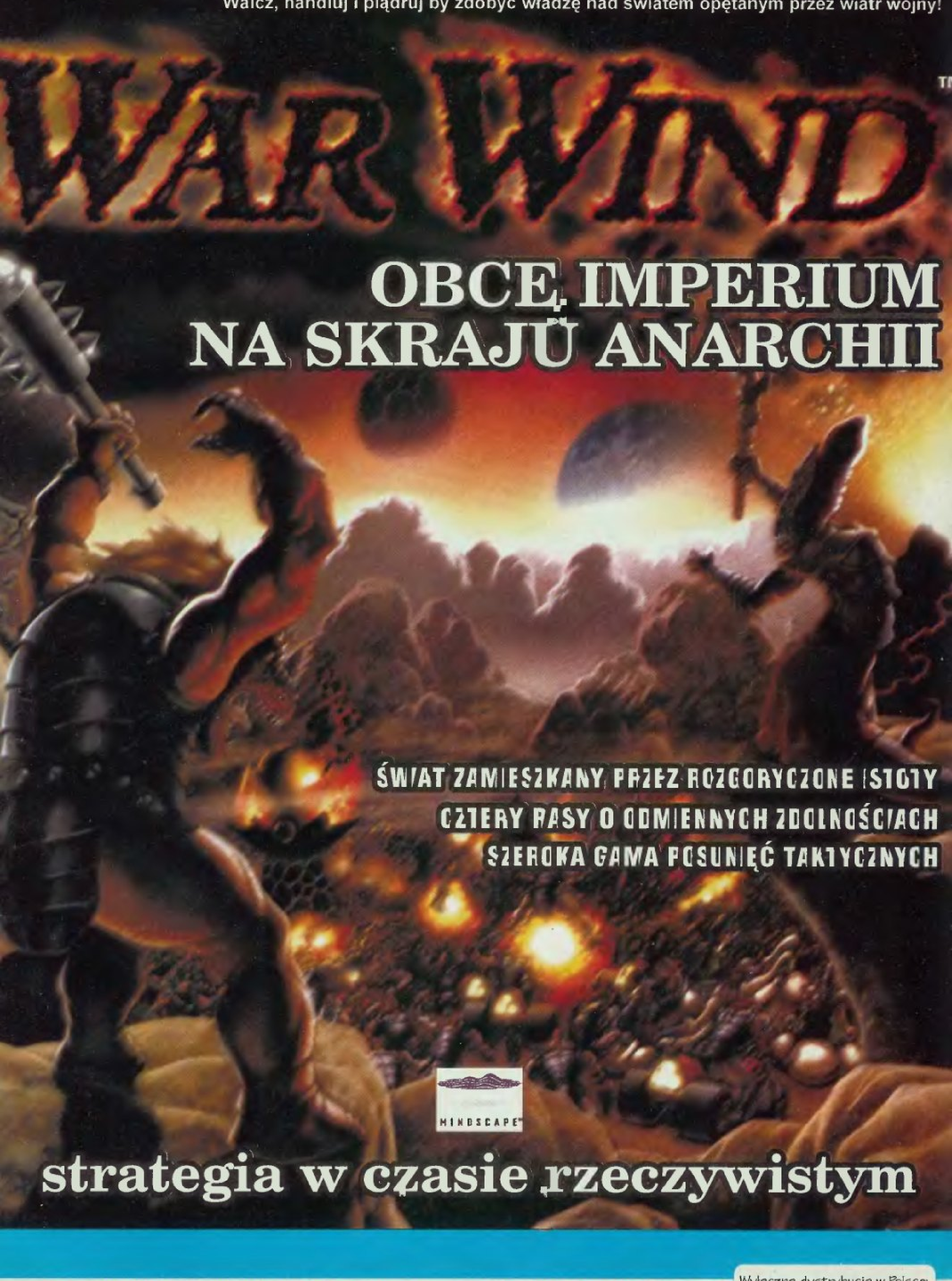
SECRET SERVICE CD

PLAYABLE DEMO: Admiral Sea Battles • Alien Rampage • Blood & Magic • City of Lost Children • Cyber Gladiators • Chasm • Daggerfall • Daytona USA • Destruction Derby 2 • F22 Lightning 2 • Fate • FIFA'97 • Hunter Hunted • Indycar Racing 2 • Jet Fighter 3 • KKnD • Lighthouse • Mechwarrior 2: Mercenaries • Magic the Gathering • Microsoft Golf • Monkey Island 3 • Neverhood • Power Chess • Ravage DCX • Realms of the Haunting • Scorcher • Scorched Planet • Sonic the Hedgehog • Stalingrad • Ster Gunner • Steel Panthers 2 • Terminator Skynet • Ultimate Soccer Manager 2 • Ultimate Warrior • Virtua Squad • ZPC • ZAPOWIEDZI: Aeon Flux • Demon Driver • Delirium • Fate • Imperium Galactica • Into the Shadows • Ironclad • Katharsis • Książę i Tchórz • Lands of Lore 2 • Outlaws • Riven • Robox • Sim Copter • Steel Legions • UEFA Soccer • Syndicate Wars • Tomb Raider • CHEATY: Deadlock • Destiny • Dungeon Master 2 • Destiny • Drowned God • Total Control Football • PATCHE: American Civil War • Battlecruiser • NBA Full Court Press • NCAA Basketball • Flanker • Golf • Strife • Third Reich • WarWind • Nemesis • Indiana Jones 4 • Lost Files of Sherlock • Wooden Ships • Orion Burger • Police...

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE

ISSN 1230-7726
01>
9 771230 772975

Walcz, handluj i plądruj by zdobyć władzę nad światem opętanym przez wiatr wojny!



SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS BIS
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna płyta główna PCI z procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, złacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkładka, Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podręcznik Użytkownika w języku polskim

5P100/8/850 ... 2645
5P120/8/1200 ... 3165
5P133/8/1200 ... 3292
5P150/16/1200 ... 3812
5P166/16/1200 ... 4300
5P200/16/1200 ... 4675

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podręcznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

K90/8/850 ... 1832
5P100/8/850 ... 2010
5P120/8/850 ... 2342
5P133/8/850 ... 2479

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, Desktop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podręcznik użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

5H90/8/850 ... 1665
5H100/8/850 faxmodem, CDx8 ... 2567
5H120/8/850 ... 2028
5H133/8/850 ... 2224

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI ... 759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI ... 779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami ... 799
Philips 14" SVGA kolor LR NI ... 849
GoldStar 15" SVGA kolor ... 1139
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami ... 1180
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR ... 1399
Philips A 15" SVGA SVGA kolor LR NI ... 1499
Philips B 15" SVGA SVGA kolor LR NI ... 1399
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR ... 2429
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR ... 2879
Philips A 17" SVGA SVGA kolor LR NI ... 2999
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR ... 4399

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD ROMx4
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośnik.

7210 P75/8/840 ... 4658
9220 P100/8/840 ... 5513
7220 P100/8/1000 ... 5263
5220 P100/8/840 ... 6834
7230 P120/8/1000 ... 5604

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi ... 734
400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min ... 622
690C, 600dpi, 3str/min ... 934
820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB ... 1246
870Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB ... 1483
1600C, 600 dpi, 8 str/min, 512 kB ... 3902
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB ... 1432
6P, 600 dpi, 6 str., 2 MB ... 2464
6MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB. PS ... 3035
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 4336
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 5108
Kabel Centronics ... 5
Color Kit Deskjet 310 ... 110
Color Kit Deskjet 600 ... 123

IBM Aptiva

CPU 5x86 100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14" ... 4792
P75/8/850/14" ... 5308
P75/8/850/15" ... 5648
P100/8/1200/15" ... 6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" LR Prof.
DOS 6.2/WFW 3.11 lub Windows 95PL.

dt5-100/8/850/14" ... 4411
dt5-100/8/1200/14" ... 4897
dt5-120/16/1200/14" ... 5436
dt5-133/16/1200/14" ... 5943
dt5-166/16/1200/UTP/14" ... 7219

Oprogramowanie

Microsoft

Ms Ancient Lands 1.0 Cd ... 82
Ms Beethoven 1.! Cd ... 74
Ms Bookshelf 1996 For Win 95 ... 107
Ms Creartive Writer Cd ... 37
Ms Close Combat ... 98
Ms Deadly Tide ... 123
Ms Dinosaures Win Cd ... 78
Ms Encarta Word Atlas 97 ... 160
Ms Flight Simulator 5 ... 57
Ms Flight Simulator 6 Win95 ... 152
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai ... 74
Ms Fury 3 For Win 95 Cd ... 86
Ms Magic Schol Bus - Dinosaurs ... 98
Ms Magic Schol Bus - Solar System ... 49
Ms Magig School Bus - Human Body ... 49
Ms Magic School Bus - Oceans Cd ... 119
Ms Musical Instruments ... 78
Ms Music Central ... 111
Ms Schubert 1.0 Cd ... 74
Ms Strauss 1.0 Cd ... 74
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom ... 90

Sony

Sony Cd Psx Descent ... 153
Sony Cd Psx Gex ... 146
Sony Cyberspeed ... 148
Sony Playstation ... 819

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars ... 168
Nintendo Jordan Adventure ... 111
Nintendo Judge Dredd ... 209
Nintendo Killer Instinct ... 184
Nintendo True Lies ... 213
Nintendo Yoshis Island ... 168
Nintendo Konsola SN+DKC ... 509

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola ... 182
Gameboy Konsola Pocket ... 261
Gameboy Alleyway ... 61
Gameboy Blues Brothers ... 83
Gameboy Donkey Kong Land ... 93
Gameboy Mario & Yoshi ... 79
Gameboy Micro Machines ... 131
Gameboy Mr.Do ... 83
Gameboy Super Mario Land 2 ... 98
Gameboy The Smurfs ... 117

Programy Edukacyjne

Attica World Cup Soccer Enc.- ... 114
Dk Encyclopedia Of Science ... 117
Dk History Of The World ... 119
Dk My First Dictonary ... 82
Dk Ultimate Sex Guide ... 110
Euro Plus Professional Pack ... 327
Euro Plus Business English ... 193
Euro Plus Level 2 ... 180
Euro Plus Level 3 ... 180
Historia Europy ... 70
Kraina słów ... 162
Longman Interactive English ... 286
Optimus Encyklopedia Przyrody ... 143
Optimus Jak To Działa ... 164
Optimus Moje Pierwsze ABC ... 69
Syracuse Language Ang+Yoi.Rec ... 82
Syracuse Language English 4-9 ... 58
Video English ... 106
Video World of Animals ... 107

Gry

11-Th Hour ... 98
A.D. 2044 ... 102
AH 64 The Longbow ... 119
Alone in The Dark Trilogy ... 143
Angel Devoid Mcr Mac ... 102
Angel Devoid Pcr ... 91
Anvil Of Dawn ... 102
A.T.F Cd ... 107
Bad Mojo-Życie Karalucha ... 94
Chronomaster ... 111
Command & Concuer ... 115
Crusader No Remorse ... 110
Cyber Judas ... 94
Cyvilization 2 ... 111
D ... 123
Druid ... 90
Duke Nukem 3D ... 111
Formula 1 Grand Prix 2 ... 112
Gabriel Knight II ... 139
Game Gun ... 139
Kick Off 96 ... 106
Last Dynasty ... 90
Lords Of The Realm ... 51
Megapack 3 ... 111
Megapack 4 ... 111
Megapack 5 ... 127
Megapack 6 ... 127
Normality ... 107
Offensive ... 103
Pandora Directive ... 127
Prisoner Of Ice ... 102
Quake ... 131
Raven Project ... 81
Red Rhino Cd ... 49
Ripper Cd ... 107
Return Fire ... 82
Road Warrior Quarantine II ... 86
Screamer ... 107
Shellshock ... 96
Shockwave ... 82
Silent Hunter ... 107
Sim Ant ... 39
Sim Earth ... 49
Sim Farm ... 39
Sim Town ... 139
Smurfy ... 94
Space Bucks Cd ... 107
Storm ... 111
Su 27 Flanker ... 123
Swat Police Quest ... 115
Syndicate Wars ... 111
Thunderhawk 2 Firestrom ... 119
Time Commando ... 107
Warcraft II Expansion Pack ... 66
Warcraft II ... 119
Wetland Cd ... 102
Wild Cards ... 45
Witchhaven Cd ... 102
World Rally Fever ... 98
Z ... 107

Joysticki

Wingman Light ... 66
Thunder Pad ... 56
QJ PC 215 Flight Pro ... 24
QJ PC 241 ... 111
QJ PC 242 Flight Force ... 152

Myszy

Ms Easyball (Serial) ... 135
Dexxa 4 ... 28
Mitsumi Ecm-S 3102 Ps/2 ... 16
Mouseman Radio ... 245
Ms Horne Mouse ... 82
Pilot Mouse II serial/PS2 ... 86
Trackman Marble ... 261
Trackman Vista ... 164

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

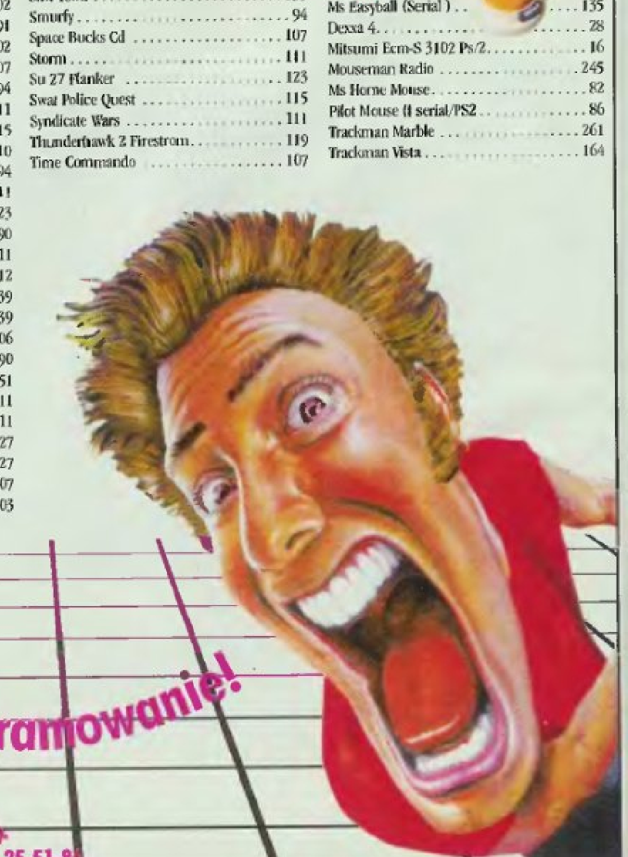
Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86



Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji:
Rafał Gałecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Papliński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 149.000 egz.

Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9[00]-16[00])
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Święta to czas, gdy wychodzi dużo nowych gier, ale zarazem mało kto zapowiada następne. Klienci pragną na Gwiazdkę kupować nowe tytuły, nie zaś zaostrzać sobie apetyty na to, co wyjdzie za parę miesięcy. Z drugiej jednak strony sklepy mają kłopot, bo takiego zalewu gier jeszcze nie było – pudełka przestają mieścić się na półkach, brakuje przestrzeni na ekspozycję i pieniędzy na zakupy. Problem potęguje fakt, że większość to gry dobre i bardzo dobre!

Co jednak czeka nas w pierwszych miesiącach nowego roku? Tym razem nie będzie już tylu spóźnionych premier, co w poprzednim roku. Na pewno kilka poważnych pozycji przesunęło się na 1997 r., a są wśród nich chociażby LANDS OF LORE 2, ECSTATICA 2 czy X-COM: APOCALYPSE. Czekamy także na zmurszałych nienarodzonych, czyli INTO THE SHADOWS i HEART OF DARKNESS. Przez pewien czas rynek będzie jechał „siłą rozpędu", przygotowując się do najważniejszego wydarzenia roku: czerwcowych targów E3 w Atlancie.

BLAM! MACHINEHEAD

CORE DESIGN/EIDOS

BLAM! właśnie się ukazał. Jest to trójwymiarowa strzelanina, w której przeciwnikami okazują się mechaniczne potwory. Engine 3D mocno przypomina MAGIC CARPET, jest równie płynny i dość szybki. Czy w swojej kategorii BLAM! będzie w stanie pokonać TERMINAL VELOCITY i DESCENT?





CITY OF LOST CHILDREN

PSYGNOSIS

Zbliża się premiera nowej gry z gatunku action–adventure, opartej na znanym u nas filmie „Miasto Zaginionych Dzieci". Kinowy obraz powstał dzięki reżyserskiej spółce panów Jeunot i Caro, z których drugi pracuje nad jego komputerową adaptacją. Jako autora ścieżki dźwiękowej zatrudniono Włocha Angelo Badalamentiego, który wsławił się skomponowaniem motywu przewodniego do „Twin Peaks".





Perspektywa przestawienia akcji przypomina tę z ALONE IN THE DARK, jednak same postacie składają się z bitmap. Animacja jest „fluidalna", bardzo naturalna – lepszej chyba jakości niż w BIOFORGE. Fabuła nie przypomina mydlanych oper Disneya, bardziej kojarzy się z gotyckimi baśniami braci Grimm.

CYBER GLADIATORS

SIERRA ON-LINE

SIERRA wkracza na terra incognita – mordobicia, w dodatku trójwymiarowe – gatunek gier, jakim się wcześniej nie zajmowała. CYBER GLADIATORS to mordobicie, w którym do animacji postaci zastosowano technikę Motion Capture. Kandydatów do rozwałki jest ośmiu, w odwodzie czekają również dwaj brzydcy i duzi championi. Kamera krąży wokół walczących i zważywszy na to, że program pracuje tylko pod Windows'95, odbywa się to w sposób zadziwiająco płynny. Walki rozgrywają się na 10 arenach; jedna z nich znajduje się na przykład w mieście, w którym spośród wieżowców wyrastają piramidy (Kair?). Orgia świateł, cyborgi, lasery, miecze... wszystko to pachnie cyberpunkiem.







CREATURES

WARNER

Mówi się, że jeśli firma z produkcji gier przestawia się na wydawanie programów edukacyjnych, zwiastować to musi jej rychły upadek. Tymczasem CREATURES prezentują się bardzo okazale, choć są właśnie czymś z pogranicza gry komputerowej i programu edukacyjnego.

Z jaja wylęga się śmieszny stworek, o którego mamy się troszczyć. Najpierw trzeba będzie nauczyć go pierwszych słów i pokazać, jak zdobywać pokarm. Z czasem dostanie pozwolenie na odbycie pierwszej dłuższej podróży, w trakcie której pozna swych pobratymców. CREATURES tryskają kolorami, zawierają mnóstwo zabawnych skeczy, a przy okazji dają możliwość zabawienia się w rodziców. Akcja rozgrywa się na kilkunastu planszach, z których każda składa się z wielu ekranów. Słowem – pojawiła się gra, jakiej jeszcze nie było.





LORDS OF THE REALM 2

SIERRA ON-LINE

W końcu XIII wieku Anglia jest w rozbiciu. Nadszedł czas, by zewrzeć szeregi: zbierz łuczników, ufortyfikuj swój garnizon. Walka rozegra się pomiędzy lordami tej ziemi. Zwycięzca sięgnie po koronę zjednoczonego Albionu, zaś przegrany zapłaci podpisem z własnej krwi.

LORDS OF THE REALM 2 to gra wojenna w starym, dobrym stylu – z podziałem na tury, z niemoralnie dużą liczbą opcji i menusów. W stosunku do pierwszej części dopracowane zostały sceny oblężenia zamków, w których bierze udział dużo zróżnicowanych jednostek. Można produkować broń wymaganej siły: maczugi, miecze, kusze, piki. Trzeba też wspomnieć o mającym duże znaczenie w rozgrywce czynniku ekonomicznym, a mianowicie o handlu oraz choćby o ustalaniu wy-



sokości podatków na podbitych terenach. Ogólnie rzecz biorąc, nie jest to gra prosta – bardziej dla fanów BATTLEGROUND niż COMMAND & CONQUER.



SCORCHER

SCAVENGER/GT INTERACTIVE

SCAVENGER atakuje! AMOK i SCORCHER już są, natomiast na początku przyszłego roku ukaże się INTO THE SHADOWS. Jaki jest SCOR-



CHER? Oczywiście, szybki, dopracowany graficznie i gwarantujący dreszczyk emocji. Gracz pędzi na przypominającej futurystyczny skuter maszynce wijącą się jak serpentyna trasą. Osłonięty jest polem siłowym, którego siła spada po kolejnych uderzeniach o bandę. Autorzy bardzo reklamują algorytmy sztucznej inteligencji zaimplementowane komputerowym przeciwnikom. Nie jadą oni bezmyślnie, lecz w szczwany sposób próbują wypchnąć nas z trasy. Również na wysokim poziomie stoi coś, co autorzy nazywają „fizyką gry" – to znaczy realizm kolizji, naturalnie wyglądające odbicia od bandy. Do tego dochodzi duża liczba klatek animacji na sekundę. Zmaganiom towarzyszy soundtrack techno.



SANDWARRIORS

GREMLIN INTERACTIVE

Rzecz dzieje się na odległej, pustynnej planecie Tawy. Dwie armie, dwaj zaprzysiężeni wrogowie walczą ze sobą: Horus z Setem. Gracz jest niskim rangą żołnierzem w szeregach Horusa i ma do wykonania szereg lotów o różnych celach: zniszczenie stacji radarowej, atak na lotnisko wroga itp.

SANDWARRIORS składa się z 30 misji, w których można wybierać spośród 20 statków oraz 10 rodzajów broni. W walkach bierze udział również piechota, wehikuły jeżdżące. Do nurkujących lotem koszącym myśliwców strzelają rakietnice. Całość oprawiona została pierwszorzędną grafiką 3D, jeszcze lepszej jakości niż w mającym się ukazać tuż przed SANDWARRIORS innym produkcie GREMLIN – HARDWAR.

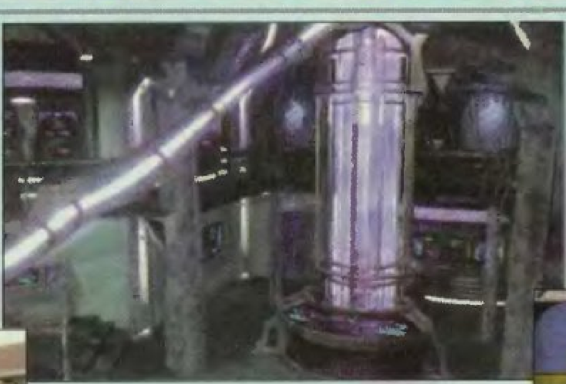


STAR TREK: VOYAGER

VIACOM MEDIA/VIRGIN INTERACTIVE

STAR TREK: KLINGON trzy miesiące temu już się ukazał, teraz VIACOM sposobi się





do kolejnej produkcji spod szyldu „Gwiezdnej Wędrówki". Tym razem siada się za stery statku Voyager. Sekta Kazonów pochwyciła część członków załogi, potem na dodatek wybuchła nieznana epidemia. Voyager zmuszony zostanie udać się do sektora Delta Quadrant, gdzie odkryje nieznane w pozostałych częściach galaktyki rasy.

Fabuła gry oparta jest na motywach serialu STAR TREK: VOYAGER. Kierować się będzie poczynaniami wszystkich pozostających na pokładzie członków Voyagera. Autorzy wprowadzili do gry pojedynki w przestrzeni kosmicznej. Wiadomo już, że wymieniony na początku KLINGON nie okazał się komercyjnym hitem, również VOYAGER trudno będzie osiagnąć taki sukces jak STAR TREK: THE NEXT GENERATION.



WRECKIN CREW

TELSTAR

TELSTAR kończy prace nad wyścigami samochodowymi WRECKING CREW. Samochody pochodzą z lat 50. – Chevrolety, Fordy, Buicki. Większość tras biegnie przez miasta, lecz zdarzają się również tory przeznaczone dla kaskaderów, zawierające przeszkody (łącznie ponad 100 różnych), jakich się nie uświadczy na normalnej drodze. W sieci będzie mogło bawić się na raz aż 32 graczy (która normalna firma ma aż tyle komputerów?). Grafika SVGA prezentuje się równie dobrze co w NEED FOR SPEED i SCREAMER.





AGE OF SAIL

TALONSOFT/EMPIRE

Firma TALON SOFT wyrobiła już sobie pewną renomę dzięki wyśmienitym strategiom z serii BATTLEGROUND. Nic więc dziwnego, że i tym razem nie zdecydowała się na zmianę gatunku. AGE OF SAIL, jak sama nazwa wskazuje, przenosi nas w epokę wspaniałych żaglowców – w trzy stulecia XVII, XVIII i XIX wieku. Gracz wciela się w postać admirała dowodzącego flotą angielską, francuską, hiszpańską lub amerykańską. Podczas bitew morskich musi stale utrzymywać szyk swych okrętów, co przy niesprzyjającym wietrze i mnóstwie manewrów do wykonania jest trochę trudne. Jednak przyjemnie jest rozbić linię przeciwnika, by za chwilę wygarnąć mu po dziobach i rufach z obu burt na raz. Do wyboru są scenariusze przedstawiające historyczne zmagania, jak choćby słynna bitwa pod Trafalgarem, i oczywiście kampania, którą można ciągnąć przez ponad dwieście lat.





Wszyscy zapaleni maryniści mogli dotychczas raczyć się jedynie produktami z serii GREAT NAVAL BATTLES, ale dopiero AGE OF SAIL spełnił ich marzenia, przenosząc w piękną epokę okrętów żaglowych. Na koniec warto wspomnieć, że gra posiada edytor, pozwalający projektować własne scenariusze.

CLANDESTINY

TRILOBYTE/VIRGIN

Pamiętacie THE SEVENTH GUEST? Jasne, że pamiętacie – to był prawdziwy przełom i hit, który do tej pory gości na twardzielach u wielu zapalonych graczy. THE ELEVENTH HOUR nie była już takim novum, ale i tak przyjemnie było w nią pograć.



Obecnie TRILOBYTE uraczył nas swym nowym dziełem. CLANDESTINY to oczywiście przygodówka, pełna nieprzeciętnych zagadek i niesamowitych filmików. Młode małżeństwo zwiedza Szkocję i gubi się w gęstej mgle. W ten sposób trafia przed olbrzymie, wiekowe domostwo, w którym... straszy! Pan młody doszukuje się więzi rodowych, łączących go z upiornymi mieszkańcami domu. Czy uda mu się zdjąć klątwę ciążącą na jego rodzie?



Klimat jest mroczny, choć nie pozbawiony elementów groteskowych, a nawet humorystycznych. Wspaniała muzyka podkreśla atmosferę grozy. Wytrawni gracze z pewnością poradzą sobie z zagadkami, a w razie czego skorzystają z opcji „help". Rozwój wypadków ilustrują doskonale wyrenderowane filmy.

HYPERBLADE

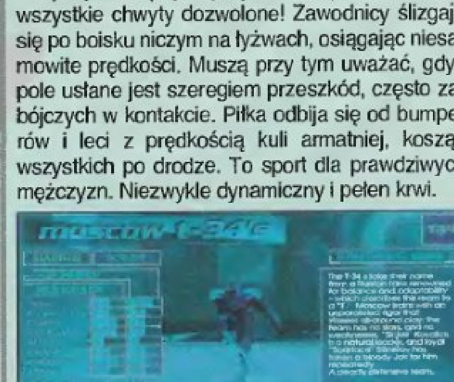
ACTIVISION

Wbrew tytułowi, ta gra nie jest żadną strzelaniną 3D, w której podstawowym orężem jest nowoczesna lub magiczna broń biała. Prędzej kojarzy się z popularną niegdyś gierką SPEEDBALL 2 lub filmem „Rollerball", ukazującym wizję brutalnego sportu przyszłości.





HYPER BLADE to sportowa rywalizacja dla jednego do czterech graczy. Dwie drużyny, po dwóch zawodników w polu i jednym bramkarzu każda, rozgrywają prawdziwie zabójczy mecz na elipsoidalnym, nieckowatym boisku. Wygra ten, kto zdobędzie więcej goli, wrzucając stalową piłkę do przeciwnej bramki przypominającej lej po bombie, lub po prostu prędzej wykończy rywala. Uwaga: wszystkie chwyty dozwolone! Zawodnicy ślizgają się po boisku niczym na łyżwach, osiągając niesamowite prędkości. Muszą przy tym uważać, gdyż pole usłane jest szeregiem przeszkód, często zabójczych w kontakcie. Piłka odbija się od bumperów i leci z prędkością kuli armatniej, kosząc wszystkich po drodze. To sport dla prawdziwych mężczyzn. Niezwykle dynamiczny i pełen krwi.



NHL HOCKEY'97

EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS

Kiedy słyszymy o nowej grze E.A. SPORTS, jesteśmy pewni, że będzie rewelacyjna. Wszyscy chyba znamy serie FIFA SOCCER, NBA LIVE i NHL HOCKEY. Ta firma po prostu wydaje co roku ulepszone wersje sprawdzonych już tytułów, zapewniając nam zabawę na kolejnych dwanaście miesięcy. Można grać nie tylko z komputerem, ale z kumplem przez modem lub z kilkoma w sieci czy przy jednym sprzęcie. Do wyboru jest najlepsza liga hokejowa świata, czyli reprezentacje USA i Kanady (bo jakże by inaczej!). Wszystkie nazwiska zawodników są autentyczne, a ich aktualne umiejętności żywcem przeniesione do gry. Oczywiście, jest opcja szybkiego, pojedynczego meczu, jak również rozgrywek ligowych o tak prestiżową nagrodę, jaką jest Puchar Stanleya. Ciekawostką jest możliwość wyłączenia zasad, co pozwala zmienić śliczny mecz fair play w efektowną bijatykę. Grafika w wysokiej rozdzielczości prezentuje się naprawdę okazale, że aż miło jest popatrzeć na rozgrywany na monitorze mecz, nawet z pozycji obserwatora.







TERMINATOR: SKYNET

BETHESDA/VIRGIN

Aż dziw bierze, jaki sukces odnoszą kolejne strzelanki 3D z cyklu TERMINATOR. Przecież zmienia się tak niewiele, w zasadzie dochodzą jedynie nowe misje. Ale to tylko potwierdza opinię, że dobra gra komputerowa, to przede wszystkim klimat. Nie trzeba chyba nikomu wyłuszczać, czym jest TERMINATOR, bo jeśli nawet nie mieliście do czynienia z grą, to na pewno oglądaliście film.



W SKYNET ogólny temat pozostał ten sam. Tu także krążysz wśród zgliszcz postnuklearnego świata, rozwalając wredne, zbuntowane roboty. Jest jednak kilka szczegółów, na które warto zwrócić uwagę. Cieszą oko bardziej dopracowane wybuchy i możliwość niszczenia niektórych elementów krajobrazu (czego prekursorem był DUKE) oraz kilku nowych przeciwników do rozwałki. Większość misji toczy się w zabudowaniach, w związku z czym wnętrza potraktowano z większą pieczołowitością – mają więcej detali i wydają się bardziej skomplikowane. Przewidziano też misje dla miłośników szybkiej jazdy. Nowością w grze jest samouczek dla nowicjuszy. Poza tym gra chodzi jakby nieco szybciej.



NIHILIST

BITS/PHILIPS MEDIA

Widzieliście kiedyś skrzyżowanie strzelanki kosmicznej z wrestlingiem? Nie? To zagrajcie w NIHILIST. Gracz staje się gwiezdnym gladiatorem i toczy swe śmiertelne pojedynki na kosmicznych arenach, zwanych Kraalami. Kraal to zamknięty obszar przestrzeni kosmicznej, urozmaicony różnymi bajerami w stylu zmiennych pól grawitacyjnych, latających min, asteroidów czy teleporterów. Walczysz nie tylko dla sławy, ale i o szmal, za który możesz podreperować swój statek, kupić całkiem nowy lub wyposażyć go w nowocześniejszą broń. A jest w czym wybierać! Statków jest cała masa, broni również, lecz najważniejsi są przeciwnicy. Każdy twój rywal ma swoją własną twarz, osobowość, preferowany styl walki, ulubiony statek i broń. Każdy z nich jest godnym ciebie przeciwnikiem. Ich inteligencja jest godna pozazdroszczenia. Uważaj, bo w każdym Kraalu walczysz nie z jednym, ale z kilkoma rywalami na raz. Firma BITS zapewniła nam też miłą niespodziankę w postaci gry w grze. To jest... – zresztą sami się niebawem przekonacie!





WARWIND

SSI

WARWIND to kolejna strategia w czasie rzeczywistym. Tym razem wielka wojna toczy się w kosmosie, na planecie Yavaun, a o przeżycie i dominację walczą cztery jakże różne rasy. Tha'roon to wężowate stwory parające się magią, niegdyś władcy wielkiego Imperium, które pragną odbudować. Obblinox to gadopodobni wojownicy, zbuntowani słudzy Tha'roon. Eaggra to inteligentne rośliny, domagające się własnych praw. Shama'li to humanoidalne, trójokie istoty pragnące z pomocą swej potężnej magii pojednać wszystkie rasy. Każdy z tych gatunków ma swoje słabe i mocne strony.

Gracz opowiada się po jednej ze stron konfliktu i walczy z komputerem lub z kolegami przez modem, tocząc bitwy w kampanii lub pojedynczych scenariuszach. Pod względem rozwoju elementów WARWIND różni się od strategii typu C&C czy WARCRAFT 2, gdzie najważniejsze są budowle umożliwiające produkcję lepszych jednostek. Tu zaś są one jedynie dodatkiem, gdyż liczy się rozwój osobniczy. Każdą istotę można udoskonalić, modyfikując jej... organa wewnętrzne. W ten sposób powstają jednostki silniejsze, bardziej wyspecjalizowane i przydatne w walce.





BATTLEGROUND: BULGE

TALONSOFT/EMPIRE

Ardeny były dla Amerykanów chwilą, w której przekonali się, że nie wszyscy traktują wojnę jako zabawę. Trudno więc się dziwić, że tyle gier strategicznych odwołuje się do tych zmagań. Nowa wersja pierwszej gry z serii BATTLEGROUND także do nich należy. Wprawdzie nie przedstawia całej kampanii w Ardenach (nie ta skala), to jednak oferuje nam dwie dodatkowe plansze: St. Vith i Rochefort wraz z kilkunastoma nowymi scenariuszami. W stosunku do poprzednich gier serii BATTLEGROUND firma TALON SOFT zdecydowała się wprowadzić do BULGE wiele kosmetycznych zmian, jak choćby nową skalę (oddalenie w trybie 3D) czy zwiększenie liczby jednostek mogących zajmować jedno pole. Przede wszystkim spełniła oczekiwania wszystkich komputerowych strategów, wprowadzając liczebność pododdziałów, dzięki czemu jednostki w walce tracą ludzi stopniowo, a nie po prostu znikają. Chciałoby się rzec, kolejna uczta dla miłośników strategii...



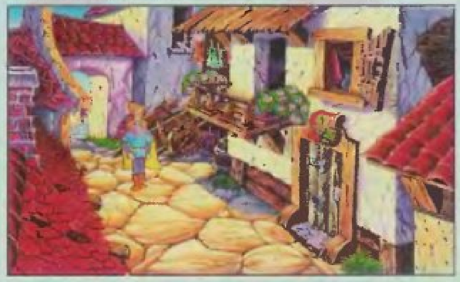
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

METROPOLIS

Oto druga gra METROPOLIS, która przebije wszystkich na wylot! Ta pracująca w wysokiej rozdzielczości przygodówka zawiera więcej treści niż BROKEN SWORD i DISCWORLD razem wzięte! I nie ma w tym krzty przesady!

Gra opowiada równoległą historię dwóch chłopców: jeden jest znudzonym księciem i żyje w świecie fantasy, drugi tchórzliwym ofermą rodem z naszej rzeczywistości. Za sprawą samego diabła chłopcy zamieniają się miejscami, niczym w „Księciu i Żebraku" Marka Twaina! Z tą tylko różnicą, że KSIĄŻĘ I TCHÓRZ toczy się równocześnie w krainie fantasy i w naszym świecie. Każdy z bohaterów musi dać sobie radę w nowej sytuacji i sprostać stawianym przez życie zadaniom. Na końcu obaj spotkają się w piekle...

Nad grą pracuje sztab zawodowych grafików i animatorów, którzy przygotowują lokacje oraz wszystkie animowane sceny. Kilkadziesiąt ogromnych pomieszczeń, tysiące linii dialogowych, nastrojowe motywy muzyczne, a przede wszystkim przykuwająca uwagę treść – to wyróżniki tej gry. Poza tym takiej grafiki jeszcze na PeCecie nie było!



MURDER DEATH KILL

W PRZYGOTOWANIU



Jedna z pierwszych projektów miasta przyszłości.

SHINY ENTERTAINMENT to niewielka firma, która zabłysnęła wydając dwie części platformówki EARTHWORM JIM na konsole SNES i MEGADRIVE. Przygody sympatycznego robala zyskały wielu zwolenników, przygotowano zatem konwersje niemal na wszystkie dostępne obecnie platformy. Gra okazała się prawdziwą żyłą złota dla SHINY. Bogatsza o nowych ludzi, sprzęt i doświadczenia firma szykuje się teraz do wkroczenia na obszar największego rynku – komputerów PC.



Początkowo broń miała być przymocowana do ręki Kurta, zdecydowano się jednak na głowę.





MURDER DEATH KILL (lub jak kto woli: Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt) to futurystyczna strzelanina widziana z thrid–person perspective (jak TOMB RAIDER czy FADE TO BLACK), w której zadaniem gracza kierującego poczynaniami ubranego w specjalny kombinezon Kurta będzie eksterminacja obcej rasy dokonującej inwazji na niebieską planetę. Dave Perry, boss SHINY, zapowiada około 70 poziomów pełnych różnorakich przeciwników, a także sekretów i logicznych zagadek. Z uwagi na skomplikowany, trójwymiarowy engine gra będzie pracować jedynie na komputerach z procesorem Pentium, tylko w wysokiej rozdzielczości.

Nieprawdopodobny wręcz nacisk został położony na opracowanie systemu celowniczego kombinezonu Kurta, gdyż broń jest przymocowana do... głowy! Daje to nowe pole do popisu, bo można np. jednocześnie wspinać się po ścianie i strzelać do obcych znajdujących się wyżej. Kolejną, rewelacyjną sprawą jest możliwość nieograniczonego przybliżania i oddalania widoku w trybie celowniczym bez najmniejszej nawet straty jakości grafiki! Będąc w posiadaniu prasowej wersji demo, typujemy MDK jako pewny hit! Gra ukaże się w wersji na PC w pierwszym kwartale roku, niedługo potem także na PlayStation.

SHINY ENTERTAINMENT
PC CD / PlayStation





Przy projektowaniu każdej gry powstają tysiące szkiców.



W MDK znajdzie się miejsce dla kilku wielkich, paskudnych bossów. Stosując technikę zbliżeń i oddaleń kamery, należy zlokalizować i ostrzelać wszystkie słabe punkty poczwar.





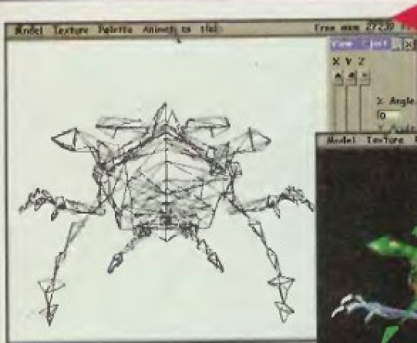
Kombinezon Kurta ma wbudowane coś na kształt minispadochornu, który automatycznie otwiera się, gdy bohater skacze z dużej wysokości.

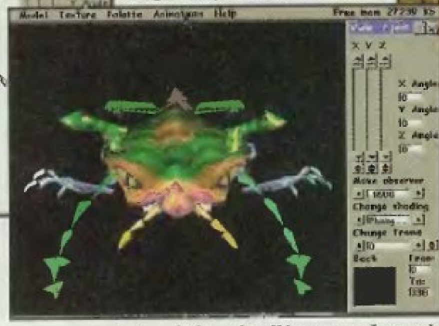


Kolejne fazy przybliżania obrazu w trybie celowniczym. Zauważcie, że praktycznie nie widać żadnych zniekształceń, przekłamań i załamań tekstur!









Tak tworzy się bossów pojawiających się na dodatkowych poziomach. Wektorowy szkielet, zaczyna straszyć dopiero po ubraniu go w odpowiednie tekstury.







Intro, które ujrzeliśmy, w połączeniu ze znakomitą muzyką prezentuje się doprawdy wybornie!

KATHARSIS

W PRZYGOTOWANIU

Po wydaniu niezwykle głośnej gry TEENAGENT wydawało się, że firma METROPOLIS znikła z powierzchni ziemi. Podobno zawzięcie i w tajemnicy coś tworzyła, ale nie było to nic pewnego. Teraz otrzymaliśmy oficjalną wiadomość, że dobiegają końca prace nad projektem KATHARSIS (poprzedni roboczy tytuł: AQUAFIGHT).

Według szefa firmy, Adriana Chmielarza, KATHARSIS od nowa zdefiniuje pojęcie strzelaniny na PeCecie. Oprócz 20 pełnych nieprzyjaciół poziomów czeka na gracza znakomita fabuła, przedstawiona w filmikach renderowanych w 32 tysiącach kolorów. Producent wspomina też o wielokanałowej muzyce techno odtwarzanej w pełnym DOLBY SURROUND.

Gra wyciągnie z PeCeta wszystko, co tylko będzie mogła. Pracując w rozdzielczości 640x480 na komputerach wyposażonych w procesor Pentium i szybką kartę graficzną, animacja osiągnie niewiarygodną jakość 60 klatek na sekundę (dla porównania: TEKKEN2 na PSX – 50 k/s). W KATHARSIS wykorzystano „multiple light-sourcing", algorytmy cieniowania Gouraud i Phong, a także całą masę efektów graficznych, które do tej pory PeCetowcom się nie śniły. Za oprawę gry odpowiedzialni są członkowie grupy EXTRAVAGANZA, uznawani za ścisłą czołówkę polskiej sceny DEMO.

Gra wkracza obecnie w fazę beta-testów, za dwa miesiące oczekujemy pełnej wersji.

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
PC CD











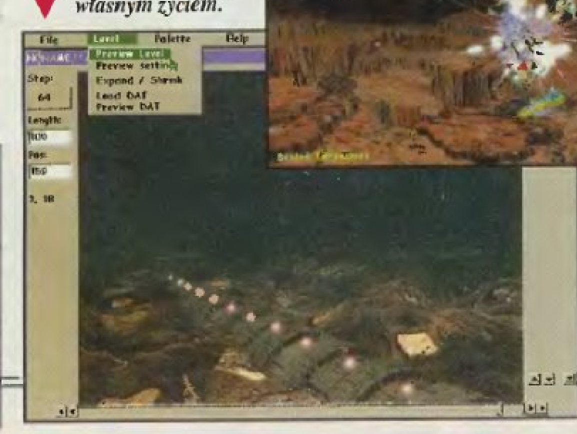


Wybuchy jak w „Dniu Niepodległości"!



Każdy poziom występujący w grze zostaje poddany szczegółowym obróbkom przy pomocy specjalnego adytora. Autorzy zapewniają, że tło będzie żyło własnym życiem.







Zarówno intro, jak i wszystkie wstawki filmowe są przygotowywane w 32 tysiącach kolorów, w wysokiej rozdzielczości.

secret service cd 42

Wkraczamy w nowy rok. Wiadomo już, że nie szykuje się żadna większa zmiana technologiczna. Komu udało się dołączyć do szczęśliwego grona posiadaczy Pentium 90 z 16 MB RAM, może spać spokojnie do kolejnej Gwiazdki. Nie grozi nam lawinowe przechodzenie na Pentium Pro, ani też wprowadzenie nowego standardu kompaktów. Rozwijać się będą jedynie akceleratory graficzne trzech wymiarów, ale to się zaczęło już nieco wcześniej.

Wydaje się, że osiągnęliśmy odpowiednio wysoki poziom technologiczny. W końcu już jakiś czas temu skończyły się narzekania na powolność PeCetów, która była ponoć głównym elementem hamującym rozwój gier. Miniony rok pokazuje, że to już historia. Niesamowita gonitwa software'owa, która rozpoczęła się na Gwiazdkę 1995 roku, trwa do dziś. Przez cały ten rok z miesiąca na miesiąc bito rekordy sprzedaży, ogłaszano spektakularne wykupienia jednych firm przez drugie, a nawet ci, którzy nie robili nic albo – co gorsza – wydawali słabiznę, nie splajtowali.

Przez grudniowe wydania dużych zachodnich czasopism przetoczyła się burza na temat wersji demo, które na stałe zdążyły się wpisać w krajobraz gier. Jednym ze sztandarowych przykładów na to, że dem nie powinno być jest sławny DOMARK i jego BIG RED RACING. Pozostawienie w demo opcji multiplayer spowodowało, że prawie nikt nie kupił gry, kiedy już znalazła się w sklepach. Z kolei groźny przypadek z demo BLOOD & MAGIC firmy INTERPLAY, które kasowało twarde dyski przy deinstalacji, na długo odwiódł tę firmę od wypuszczania kolejnych wersji demonstracyjnych. Ale np. VIRGIN przyznał, że po wydaniu w połowie roku dema COMMAND & CONQUER zanotowano znaczne zwiększenie sprzedaży! Wniosek z tego jest prosty: dobre produkty bronią się same, niezależnie od sytuacji. Gdy ma się kiepski produkt, czy to ogólną słabiznę, czy po prostu nie do końca przemyślaną grę, porażka jest blisko – niezależnie czy pojawi się demo czy nie.



DESTRUCTION DERBY – wyścig, w którym kraksa goni kraksę







DAYTONA USA – trzy wspaniałe trasy i cała masa sztuczek

W każdym razie jedni krzyczą, a drudzy konsekwentnie robią swoje.

My też robimy swoje. Na noworocznym SS CD udało nam się pomieścić 36 dem znakomitych gier, z czego kilka to oczywiście światowe premiery. Jedną z nich jest CITY OF LOST CHILDREN – nowoczesna przygodówka w klasycznym stylu ALONE, inną REALMS OF THE HAUNTING – czterokompaktowa epopeja filmowa z akcją typu DOOM, wreszcie MAGIC THE GATHERING – długo oczekiwana konwersja karcianej gry RPG. To ostatnie demo pojawiło się wprawdzie na Internecie około 15 grudnia, kiedy SS CD był w toku produkcyjnym. Czasem zdarza się, że dostajemy demo na wyłączność, ale trwa ona dwa–trzy tygodnie – w końcu trudno sobie podporządkować taki VIRGIN czy PSYGNOSIS na zawsze. Wy możecie być za to pewni, że dostajecie stuff jako jedni z pierwszych na świecie. Tak jest też z demo DAGGERFALL – zamieszczamy jego nową





FIFA'97 – prawdziwy mecz na monitorze

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38
KID, ul. Lipowa 4

Bielsko Biała
HDD Komputer, ul. Głęboka 2
F.H.U. JOYBIT, ul. Cyniarska 34

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 8

Chełm
P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

Częstochowa
GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kościuszki 1 A
INTER-ES filia NEXUS, Al. NMP 2a
KOMPAN, ul. Poświatowskiej 5a

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
AMI-COM, ul. Wały Jagiellońskie 1
ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

Gliwice
F.H.U. „JANA" „GCH", ul. Barlickiego 4
F.H. „GOGIC II", ul. Grodowa 1a
PRIMA D.H. „IKAR", ul. Zwycięstwa 23

Kalisz
ULISSES, ul. , Śródmiejska 28

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b
COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/87

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6
MEDIAKOM, ul. Mała 18

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10
WAREZ, ul. Karmelicka 32a
Klik Computers, ul. Misiołka 8, Kraków

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7
„GRUBY" ul. Wyszyńskiego 97/67
PAC MAL, ul. Nastrojowa 54

Olecko
INFOLAND, Pl. Wolności 15

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Opole
HMS, Krakowska 41 A

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68
ARK, ul. Garbary 29

Radom
Sklep „RAM" SDH „SEZAM" I p., ul. Żeromskiego 42
SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7

Ruda Śląska
RED BOX, ul. Wolności 14

Rzeszów
LK. AVALON, ul. Targowa1

Siedlce
KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8
BIG, Plac Lotników 8
GIL, ul. Wyszyńskiego 13

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tarnobrzeg
P.H.U. GAMBIT,
Pl. B. Głowackiego, 20

Toruń
FLOPPY, ul. Broniewskiego 33

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kłaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57

wersję, wyprodukowaną już po wydaniu gry, bowiem stare demo sprzed ponad pół roku zbyt odbiegało od rzeczywistości.



VIRTUA SQUAD – wymierz, strzel i zabij

Idąc dalej po demach, warto zwrócić uwagę na sporą kolekcję gier typu arcade – wyścigi DAYTONA, DESTRUCTION DERBY 2 i INDYCAR 2, strzelaniny VIRTUA SQUAD i STARGUNNER, mordobicie CYBER GLADIATORS – w to się gra! Ale i strategy będą szczęśliwi, dzięki ADMIRAL SEA BATTLES, BLOOD & MAGIC, STALINGRAD i STEEL PANTHERS 2. No i na koniec perełka – tajny projekt ELECTRONIC ARTS pod nazwą KILL KRUSH AND DESTROY, o którym mówi się, że bije RED ALERT na głowę i nogi. Zresztą zobaczcie sami, 36 soczystych demek tylko czeka.

W części redakcyjnej jak zwykle bogaty KOMBAT KORNER – tym razem zapowiedzi i krótkie opisy 20 nowych mordobić! Dalej Kombat Story, felieton Mamuta, MANGA ROOM oraz archiwalny numer SECRET SERVICE 02. Dział shareware zawiera kilka przydatnych programików – od kompresorów przez scenariusze do WARWIND, pliki muzyczne MIDI i dema do emulatora Amigi, aż do kolejnych Desktop Themes pod Windows'95. Czyli obowiązkowa porcja niepowtarzalnego materiału.

Niemożliwe stało się możliwe – otwierając nowy rok przekroczyliśmy liczbę 30 dem. Oby stało się to dla nas wszystkich dobrym znakiem na przyszłość.

Życzymy wszystkiego najlepszego w Nowym Roku 1997!

Redakcja

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13
MAX-ELEKTRONIC S.A., ul. Mariacka 2

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 262
F.H.U. RAM, ul. św. Jana 4a/6
RED BOX „HARCERZ" ul. Wyzwolenia 3
RED BOX, pl. Krakowski 1

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WISLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 85 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 81
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 69a
Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226

co dobrego na talerzu

PLAYABLE DEMOS

- Admiral Sea Battles
- Alien Rampage
- Blood & Magic
- ▶ City of Lost Children
- Cyber Gladiators
- Chasm
- ▶ Daggerfall
- ▶ Daytona USA
- Destruction Derby 2
- ▶ F22 Lightning 2
- Fate
- ▶ FIFA'97
- Hunter Hunted
- Indycar Racing 2
- Jet Fighter 3
- ▶ KKnD
- Lighthouse
- Mechwarrior 2: Mercenaries
- ▶ Magic the Gathering
- Microsoft Golf
- Monkey Island 3 (non-playable)
- Neverhood
- Power Chess
- Ravage DCX
- ▶ Realms of the Haunting
- Scorcher
- Scorched Planet
- Sonic the Hedgehog
- Stalingrad
- Star Gunner
- ▶ Steel Panthers 2
- Terminator Skynet
- Ultimate Soccer Manager 2
- Ultimate Warrior
- ▶ Virtua Squad
- ZPC

Zapowiedzi-nowości

- Aeon Flux
- Demon Driver
- ▶ Delirium
- Fate
- Imperium Galactica
- Into the Shadows
- Ironclad
- ▶ Katharsis
- Ksiaze i Tchorz
- ▶ Lands of Lore 2
- Outlaws
- Riven
- Robox
- Sim Copter
- Star Gunner
- Steel Legions
- ▶ Uefa Soccer

SHAREWARE

- After Dark
- Dema do emulatora Amigi
- Emulator Atari 2600
- Fish Desktop Themes
- Independence Day Screen Saver
- Levele do Quake
- Marillion Desktop Themes
- Marillion MIDI files
- Quick Time
- RetroPong (gra+listingi)
- Scenariusze do WarWind
- Stars
- War Diary

REDAKCYJNE

- Kombat Korner
- Manga Room
- Kombat Story
- Czy gry sa okrutne?
- Archiwalny numer SECRET SERVICE 02

CHEATY

- Deadlock
- Destiny
- Dungeon Master 2
- Fury 3
- Red Alert
- Syndicate Wars
- Tomb Raider

PATCHE

- American Civil War
- Battlecruiser 3000AD
- Daggerfall
- Destiny
- Drowned God
- Total Control Football
- Flanker
- Golf
- Kilrathi Saga
- Lighthouse
- Links
- NBA Full Court Press
- NCAA Basketball
- Nemesis
- PlayerNet
- Police Quest 3
- SimCity 2000
- Strife
- Third Reich
- WarWind
- Wooden Ships

OPISY

- 9
- Albion
- Daemons
- Daggerfall
- Indiana Jones 4
- ▶ Lost Files of Sh. Holmes 2
- Larry 7
- Lord of the Rings
- Neverhood
- Orion Burger
- Police Quest 3 PL
- Private Eye
- Sea Legends
- SPUD
- Syndicate Wars
- ▶ Tomb Raider
- Toonstruck





THE X FI[LES]

Z listów do redakcji wynika, iż przeważająca liczba czytelników uwielbia wszystko, co nieprawdopodobne i tajemnicze (zupełnie jak my). Dlatego też, ku swej niewątpliwej uciesze, mogę powitać was po raz kolejny. Już niedługo me możliwości sięgną nieba... Wszyscy poznają wtedy PRAWDĘ! Uhm... hehehe...

Przejdźmy do spraw organizacyjnych. Primo: też uważam, że plakat z Gill Anderson to super pomysł, ale trzeba z tym jeszcze chwilę poczekać. W każdym razie – pracuję nad tym. Secundo – Oczywiście! Opowiadanka Fan-Fiction są bardzo mile widziane. Najlepsze z nich może pojawią się na naszych łamach. Co jeszcze? Na krótko po zamknięciu terminu na dostarczanie tekstów, dowiedziałem się o kolejnej ścieżce dźwiękowej, THE TRUTH AND THE LIGHT z muzyką (tylko i wyłącznie) Marka Snowa. Recenzją jej zajmuje się Gulash, ja dodam jedynie od siebie, że bije SONGS IN THE KEY OF X na głowę. Niszczy i deklasuje.

„California" to super film. Poza tym, jakiś czas temu do sprzedaży w Polsce trafiły książki, minipowieści oparte na poszczególnych odcinkach. Średnie. Poniżej znajdziecie to, o co prosiliście najczęściej: Przewodnik po poszczególnych epizodach Pierwszej Serii. Mam nadzieję, że przysłuży się wam pomocą. Trust no one but me!

PILOT – Małym miasteczkiem w stanie Oregon wstrząsa odnalezienie w lesie ciał kilku nastolatków. Jedynymi śladami mogącymi pomóc określić przyczynę śmierci są trzy specyficzne znamiona na plecach każdej z ofiar. Do miejscowości przybywa dwoje agentów FBI: Fox „Spooky" Mulder i Dana Scully. Wszelkie próby ekshumacji ciał spotykają się ze zdecydowanym sprzeciwem ze strony miejscowego lekarza. Z nosa jednej z ofiar Spooky wydobywa dziwny przedmiot wykonany z metalu. Mimo przeszkód stawianych przez miejscową ludzkość, agentom specjalnym udaje się odkryć, iż młodzież poddawana była testom przez Obcych.

DEEP THROAT – Podczas śledztwa w sprawie tajemniczego zniknięcia wojskowego pilota, z Mulderem kontaktuje się pewien mężczyzna, usiłujący odwieść go od kontynuowania dochodzenia. Mulder odkrywa, iż żołnierze eksperymentują z pozaziemską technologią, by użyć jej w celach militarnych.

SQUEEZE – Kolega z akademii prosi Scully o pomoc w rozwikłaniu sprawy tajemniczych moderstw, których ofiary odnajdywane są z brakiem wątroby. Co ciekawe, wszystkie morderstwa miały miejsce w pomieszczeniach zamkniętych; nie było żadnej drogi wejścia ani wyjścia dla ewentualnego przestępcy. Odnalezione na miejscu zbrodni podłużne odciski palców są identyczne jak te, które odnaleziono na miejscach morderstw w latach 1933 i 1963. Trop wiedzie do niejakiego Eugene'a Victora Tomsa, zabójczego mutanta potrafiącego hibernować przez trzydzieści lat!

CONDUIT – Scully i Mulder wyruszają do Sioux City, by zbadać tajemnicę zniknięcia młodej dziewczyny. Mulder podejrzewa ingerencję UFO, Dana uważa jednak, iż partner nadal sugeruje się uprowadzeniem własnej siostry. W swoistym transie, brat zaginionej zapisuje fragmenty tajnej transmisji z satelity wojskowego...

THE JERSEY DEVIL – W pobliżu Atlantic City odnaleziono częściowo zjedzone ciało bezdomnego włóczęgi. Spooky podejrzewa robotę Diabła z Jersey – podobnej do yeti lub sasquatcha istoty zamieszkującej okoliczne lasy. Mulder usiłuje odnaleźć i schwytać Diabła żywcem.

SHADOWS – Podczas próby gwałtu na młodej dziewczynie, obaj napastnicy giną w osobliwy sposób. Team Mulder–Scully zostaje wezwany przez CIA do pomocy w rozwikłaniu zagadki ich śmierci – spowodowanej prawdopodobnie za pomocą telekinezy. Na zdjęciu dziewczyny – niedoszłej ofiary, widnieje zarys niematerialnej postaci. Ślad prowadzi do nieżyjącego szefa dziewczyny, który ochrania ją zza grobu.

GHOST IN THE MACHINE – Dawny partner Muldera prosi go o pomoc w rozwikłaniu tajemnicy zamordowania przezesa ogromnej firmy komputerowej. Podejrzanym jest programista Steven Wilczek, po czasie wychodzi jednak na jaw, że mordercą nie jest informatyk, a stworzony przez niego, obdarzony sztuczną inteligencją, komputer.





ICE – Scully oraz Mulder zostają wysłani na ekspedycję do bazy arktycznej, której mieszkańcy po prostu pozabijali się nawzajem. Wraz z towarzyszącą im grupą naukowców odnajdują zamarzniętego w wydobytym z ziemi lodzie pasożyta. Powoduje on u swych ofiar – ludzi, nadmierne pobudzenie i wzrost agresji. Kiedy pilot wyprawy ulega zarażeniu, pozostali jej członkowie muszą odnaleźć sposób leczenia, nim sami podzielą jego los.

SPACE – Akta Utajnione (X–508FG440032)

FALLEN ANGEL – Mulder usiłuje zbadać miejsce prawdopodobnej katastrofy – miejsce rozbicia się statku kosmicznego. Jednocześnie wojsko stara się odnaleźć i dobić Ufoka, który prawdopodobnie przeżył kraksę. Zagrożeni zamknięciem Projektu X, Mulder i Scully zmuszeni są odnaleźć przybysza...

EVE – W dwóch oddalonych od siebie miejscach Stanów Zjednoczonych popełnione zostają niezwykłe morderstwa. Mulder jak zwykle podejrzewa ingerencję UFO, wkrótce jednak wraz ze Scully dowiaduje się o ogromnym podobieństwie obu córek – są właściwie bliźniaczkami. Z pomocą Deep Throata (YEAH!) docierają do rządowego więzienia dla obłąkanych, gdzie dowiadują się o ściśle tajnym projekcie rządowym dotyczącym klonowania.

FIRE – Dawna panna Muldera, obecnie pani inspektor w Scotland Yardzie, prosi go o pomoc przy śledztwie dotyczącym tajemniczych podpaleń. W zamachach giną bowiem znane osobistości. Odłączona od śledztwa agentka specjalna Scully prowadzi dochodzenie na własną rękę.

BEYOND THE SEA – Mówcie, co chcecie, to DEFINITYWNIE NAJLEPSZY ODCINEK PIERWSZEGO SEZONU! Ojciec Scully opuszcza nasz świat nagle, agentka przeżywa dodatkowy szok – na krótko przed jego śmiercią widziała widmo ojca w swym mieszkaniu. Przeżywa to do takiego stopnia, iż gotowa jest uwierzyć skazanemu na śmierć Lutherowi Boggsowi, twierdzącemu że potrafi kontaktować się z duchami. W zamian na zamianę kary na dożywocie, Boggs godzi się pomóc agentom FBI w odnalezieniu porwanej pary nastolatków (boooing!). Mimo ostrzeżeń Muldera, który wpakował Boggsa do więzienia, Scully decyduje się podążać wg podawanych przez Boggsa wskazówek.

GENDERBENDER – Dziewczyna uwodzi chłopaka na dyskotece. Po upojnej nocy on umiera, ona zamienia się w mężczyznę. Dzielna brygada odkrywa, iż kochanek zmarł z powodu znacznie podwyższonego poziomu hormonów. Odkryte na zwłokach ślady glinki doprowadzają dwoje agentów do tajemniczej sekty.

LAZARUS – Dawny dobry znajomy Scully, próbując zapobiec napadowi na bank, zostaje postrzelony i śmiertelnie rani przestępcę. Osobowość Willsa (bo tak ma na nazwisko ów kochaś) diametralnie się zmienia – Scully zaczyna podejrzewać, iż w mężczyznę wstąpił duch zabitego napastnika.

YOUNG AT HEART – Ślady, jakie odkryte zostały na miejscu zbrodni, przypominają Mulderowi jego pierwszą sprawę, kiedy to przez jego opieszałość zginął jeden z ludzi FBI. Przestępca, na



którego się wówczas zasadzili, zmarł w więzieniu pięć lat temu. Mimo to Spooky podejrzewa, że to właśnie ów bandyta – Barnett odpowiedzialny jest za tę zbrodnię. Razem ze Scully trafiają na ślad nielegalnego eksperymentu, którego istoty boję się wypowiedzieć. Tymczasem dalszy rozwój wypadków wskazuje na to, iż Scully znajduje się w ogromnym niebezpieczeństwie.

E.B.E. – Mulder i Scully wyruszają tropem tajemniczej ciężarówki, której towarzyszą pojawienia się UFO. Podejrzewając przewożenie w niej statku kosmicznego, agenci wkraczają zdecydowanie do akcji. Spotykają się jednak ze zdecydowanym oporem ze strony władz. Okłamani przez Informatora (YEAH!!!), działają samotnie, dopóki nie natkną się na trzech zwolenników teorii o rządowej konspiracji – Samotnych Strzelców, Tha Lone Gunmen (double YEAH!!!).

MIRACLE MAN – Team bada sprawę śmierci ludzi leczących się u miejscowego znachora, brata S. On sam trafia wkrótce do więzienia. Wszystko jest w porządku do czasu, gdy sam uzdrowiciel pada ofiarą morderstwa. Agenci zmuszeni są szukać innego rozwiązania – zwłaszcza, że sekcje zwłok ofiar wykazują otrucie cyjankiem, a ciało brata S. znika z chłodnej i niegościnnej kostnicy.

SHAPES – Zabijając atakującego bydło wilka, farmer ze zdumieniem odnajduje zwłoki młodego Indianina. Tymczasem Mulder wertuje akta X z początków działalności sekcji, tj. za Edgara Hoovera. Wierzy, że właśnie tam znajdzie rozwiązanie kłopotliwej sprawy.

DARKNESS FALLS – Mulder i Scully wyruszają w teren, by rozwikłać zagadkę zaginięcia trzydziestu drwali. Początkowo podejrzewani są ekoterroryści, jednakże z biegiem wypadków Mulder przypomina sobie o podobnym wypadku z 1934 roku. Po przybyciu na miejsce, obóz leśników zastają opuszczony, w dodatku na scenie pojawia się zamknięte w tajemniczym kokonie ciało. Napotkany ekoterrorysta opowiada o zabójczych owadach lękających się jedynie światła. Pozbawieni generatora agenci muszą przetrwać noc...

TOOMS – W wyniku kolejnej roprawy Eugene Victor Tooms (patrz: SQUEEZE) zostaje zwolniony z więzienia. Nikt nie wierzy ostrzeżeniom Muldera, który wie, iż do zakończenia specyficznego cyklu niezbędnego do hibernacji Toomsowi potrzeba jeszcze jednej wątroby. Na domiar złego, zastępca dyrektora FBI, Walter Skinner, uprzedza o zamknięciu Projektu X, jeśli Mulder i Scully nie zaprzestaną niekonwencjonalnych metod prowadzenia śledztwa.

BORN AGAIN – Przesłuchujący dziewczynkę policjant wypada przez okno. Mała identyfikuje zabójcę jako policjanta zabitego dziesięć lat wcześniej; zaczyna zachowywać się dziwnie – boi się wody, w zadziwiający sposób masakruje zabawki. Scully i Mulder podejrzewają, iż stróż prawa mógł odrodzić się w ciele dziecka.



ROLAND – Niedorozwinięty sprzątacz drugiej klasy (hmm...) jest jedynym świadkiem zadziwiającego morderstwa. Wszystkie dowody wskazują na to, iż ktoś usiłuje dokończyć eksperyment prowadzony przez nieżyjącego od pół roku profesora. Ślady gmatwają się, by doprowadzić do zaskakującego finału.

THE ERLENMEYER FLASK – Ostatni odcinek pierwszego sezonu. Deep Throat nalega, by niesamowity duet zajął się z pozoru banalnym pościgiem. Pod przykrywką banału kryje się jednak większa afera – tajny projekt rządowy mający na celu stworzenie rasy superludzi. Kiedy wszystko wydaje się być jasne, do akcji wkraczają zdecydowani na wszystko przeciwnicy sekcji i Projektu X...

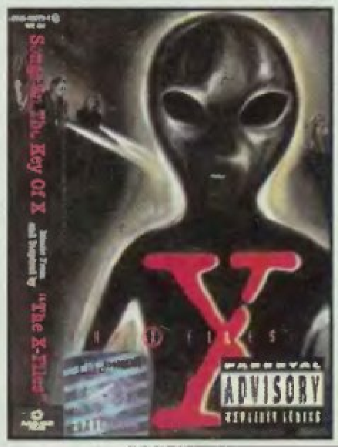
Deny everything... jeszcze tu wrócę.

X–Mamut

SONGS IN THE KEY OF X

Pierwsza ścieżka dźwiękowa z kultowego serialu X–FILES to utwory wykorzystane w odcinkach lub wyłapane przez Chrisa Cartera (autora serialu) specjalnie dla tej płyty. Wszystkie kawałki łączy mroczny klimat. Momentami jest zbyt ciężki, słuchacz zaczyna się dławić kolejnymi tajemnicami wyśpiewywanymi przez wykonawców. Muzyka potrafi być ostra, agresywna lub wolna i spokojna, ale zawsze dołująca. Utwory, które z czystym sercem uważam za dobre (np. Nick Cave, Sheryl Crow, P.M. Dawn), wypełniają mniej więcej połowę płyty, a to zbyt mało. Reszta tracków ma niewiele wspólnego z serialem. Płyta została wydana na pierwszej fali popularności serialu i szaleństwa na punkcie gadżetów związanych z X–FILES. Z tych powodów właśnie SONGS IN THE KEY OF X uważam za płytę średnio udaną, polecam jedynie fanom–maniakom i kolekcjonerom (no i osobom lubiącym maksymalnie dołujące klimaty).

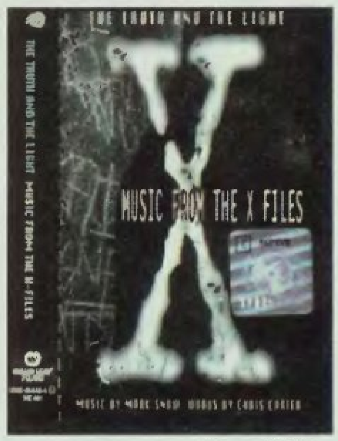
Gulash



THE TRUTH AND THE LIGHT

THE TRUTH AND THE LIGHT zawiera muzykę instrumentalną, będącą przewodnikiem po pełnym zagadek i tajemnic świecie stworzonym przez Chrisa Cartera. Podobnie jak w SONGS IN THE KEY OF X, dominuje tu mroczny klimat, lecz na szczęście nie jest aż tak ciężki i przytłaczający. Gitary zostały zastąpione przez wszelkiego rodzaju instrumenty elektroniczne i samplery, którymi na co dzień posługuje się Mark Snow komponując muzykę dla potrzeb serialu. Kolejne utwory łączą ze sobą doskonale zmiksowane, wzięte żywcem z serialu głosy aktorów i Chrisa Cartera, roztaczającego swoje mroczne wizje. Całość naprawdę wystrzeliwuje w kosmos (mniej więcej tego życzy na wkładce Chris Carter szczęśliwemu posiadaczowi płyty) i poza ostatnim utworem, żenującym remixem utworu rozpoczynającego film, jest znakomita. Polecam zarówno fanom serialu jak i osobom lubiącym intrygującą, instrumentalną muzykę, która nie przeszkadza się skupić, a jednocześnie zapada w pamięć.

Gulash



WIPEOUT 2097

WIPEOUT 2097 THE SOUNDTRACK to kompilacja utworów napisanych dla potrzeb ścieżki dźwiękowej WIPEOUT 2097 bądź też napisanych pod wpływem tej gry. Szybka, techniczna muzyka doskonale pasuje do klimatu futurystycznych wyścigów. Co ciekawe, THE SOUNDTRACK wypada znakomicie nawet bez pędzących po ekranie pojazdów! Dlaczego? Ponieważ jest dokładnym odwzorowaniem brytyjskiej sceny techno i jej podziałów. Mamy tu dokładnie wszystko, począwszy od wywodzących się ze sceny jungle PRODIGY, poprzez drum & bass w wykonaniu rewelacyjnych jak zwykle CHEMICAL BROTHERS i nieco ostrzejszych niż zwykle mistrzów ambientu FUTURE SOUND OF LONDON. Trip–hop a'la GOLDIE serwuje PHOTEK, jest delikatny trance w wykonaniu ORBITAL i LEFTFIELD, aż wreszcie szybkie i rytmiczne granie (cała reszta). Całość wydaje się dokładnie przemyślana i będzie podobać się osobom lubiącym techniczną muzykę. Dodano jedynie kilka utworów do ścieżki dźwiękowej znajdującej się na płycie z grą, więc jeśli już masz WIPEOUT 2097, nie musisz po raz kolejny się wykosztowywać.

Gulash



Nie minęło wiele czasu od chwili wydrukowania na łamach SECRET SERVICE artykułu „STAR WARS", a już otrzymaliśmy całą masę listów. Co ciekawe, już zdążyła się wywiązać korespondencyjna dyskusja z autorami tekstu. Gwiezdne Wojny zeszły na Ziemię! I są naprawdę zażarte. Zresztą takiej erudycji można tylko pozazdrościć. Cóż, jak ktoś oglądał trylogię ponad sto razy...

Niestety, musimy rozczarować fanów, gdyż stałej rubryki STAR WARS raczej nie będzie. Co powiedzieliby na to maniacy X-FILES? Natomiast możemy obiecać, że ten wiecznie żywy temat będzie na naszych łamach co jakiś czas powracał.

Niech moc będzie z wami!

■ ■ ■

STAR WARS

Pierwszy atak:

„Piszę w sprawie artykułu z SS'39 panów Rafała Frąckiewicza oraz Leszka Kujawskiego na temat sagi „Star Wars". Nie dosyć, że artykuł jest pobieżny, to nie wnosi nic, czego przeciętny widz „Gwiezdnych Wojen" po jednokrotnym obejrzeniu by nie wiedział. Treść artykułu to w jednej trzeciej opis postaci, który nie wyjaśnia niczego więcej niż film, a wręcz zawiera parę rażących błędów. Cóż to bowiem znaczy, iż Yoda był złośliwym gnomem? Być może panowie niedokładnie obejrzeli Imperium i dali się zwieść pozorom, podobnie jak młody Skywalker? Zaś rzeczą, która w ogóle nie powinna wyjść spod pióra speca od Gwiezdnych Wojen, jest – cytuję: „...Obi Wan Kenobi. Rycerz Jedi. Uczestnik Wojen Klanowych". Mam nadzieję, że to jedynie wina chochlika drukarskiego, z drugiej jednak strony inaczej się to słowo odmienia. Chodzi oczywiście o te nieszczęsne wojny klanowe!!! To nie były żadne wojny klanowe, zaś wojny KLONÓW – nazwa pochodzi stąd, iż Imperator zastosował technikę klonowania, aby rozmnożyć swoich żołnierzy.

Przykro się czyta, kiedy ktoś kaleczy tak wdzięczny temat, jakim są GWIEZDNE WOJNY.

Niepocieszony fan Dartha Vadera

Tomek Misiak"

■ ■ ■

Autorzy artykułu kontratakują:

„Otrzymaliśmy pocztę, a w niej Twój list. Od razu widać, że jesteś pełnym zapału fanem SW. Niestety, ten artykuł nie był przeznaczony dla Ciebie.

Zamiarem naszym i redakcji SS było stworzenie artykułu wprowadzającego do świata Star Wars osoby, które z niezrozumiałych powodów nie oglądały Trylogii lub oglądały ją bardzo dawno. To, co zauważyłeś, to prawda. Rzeczywiście, nasz artykuł nie wnosi nic nowego. Bo na razie nie ma nic nowego w temacie Star Wars.

Teraz odnosimy się do pozostałych dwóch zarzutów:

1. „Złośliwy gnom". Definicja: Gnom – karzeł, mała istota, pokraczny duszek podziemny strzegący ukrytych skarbów. Jak widać, nasza przenośnia była trafna. W żadnej z posiadanych publikacji nie była podana rasa, z której wywodził się Mistrz Yoda. Imperium oglądaliśmy ponad 50 razy i stwierdzamy (nie tylko my), że Yoda był nie tylko inteligentny, ale i złośliwy. Nie przeszkadzało mu to być Mistrzem Jedi.

2. „Wojny Klanowe". Na szczęście był to chochlik drukarski. Losy Wojen Klonowych są nam bardzo dobrze znane.

Mamy nadzieję, że to całe „kaleczenie" sprowadzało się tylko do tych dwóch zarzutów. Jeżeli chodzi o powierzchowność, to sam wstęp byłby obszerniejszy niż cały numer SS, gdybyśmy mogli sobie pofolgować.

Na zakończenie chcielibyśmy przekonać się z kim mamy do czynienia. Oto mały test:

1. Oryginalna nazwa typu statku Boby Fetta?
2. Kim był ojciec Biggsa?
3. W której części pojawia się statek Corellian Star?
4. Dlaczego Dengar nie lubi Hana Solo?
5. Podaj numer identyfikacyjny dowódcy wojsk lądowych Imperium podczas poszukiwań robotów na Tatooine.

May The Force Be With You"

■ ■ ■

Na odpowiedź nie trzeba było długo czekać:

„Witam szanownych Autorów.

Na wstępie pragnę napisać, iż jest mi szalenie miło, że dostałem odpowiedź. Spodziewałem się jej, co prawda, lecz w formie bardziej zjadliwej.

Muszę znowu wspomnieć o naszym nieszczęsnym mistrzu Yodzie. Cały czas nie daje mi spokoju ten „złośliwy i mały gnom". Małego mogę darować, ale przyrównywanie Yody do gnoma nie jest w żadnym razie trafne. Wygląd jego spowodowany jest wiekiem i bynajmniej nie kojarzy mi się z duszkiem strzegącym skarbów, chociaż to akurat też możecie wytłumaczyć mówiąc, że pilnował mocy jak skarbu etc., etc., etc... Nie chce mi się już dalej w to wnikać, zaś co do złośliwości, to obejrzałem całą trylogię 107 razy (dokładnie, ostatni 107 raz wypadł wczoraj) i nie zauważyłem żeby Yoda był złośliwy. Był mądry i to bardzo, sprawdzał Luka, ale w żadnym razie nie był dla niego, ani dla nikogo złośliwy. Co najwyżej wątpił, no ale cóż, wiele klęsk i zwycięstw widział, zatem nie ma co się dziwić.

Zadziwił mnie za to wasz test. Czyżby mała wendetka za to, co napisałem do redakcji? Czy przy zadawaniu pytań prowadziła was jasna strona mocy? W sumie ja wam testów nie robiłem, a tu od razu pytanka. To co pamiętam, napiszę od razu, a co mi umknęło, znajdę w domowym archiwum. Zatem zaczynamy:



© GEORGE LUCAS

1. Statek Boby Fetta. Nazwa oryginalna to Slave I. W sumie jednak był to silnie zmodyfikowany Firespray-Class Patrol and Attack Ship z systemu Kuat. Statek Boby Fetta był niepowtarzalny, tak samo jak jego właściciel. Boba wprowadził do niego wiele usprawnień ułatwiających mu proceder łowcy. Posiadał on wiele ukrytych broni, sensory maskujące, systemy celownicze najlepszej klasy oraz wewnętrzne cele więzienne. Miał także silnej mocy generatory tarcz.

Statek miał jednak jeden niezbyt użyteczny aspekt. Lądował na silniku w pozycji horyzontalnej, zaś latał w pozycji pionowej. Powodowało to, że 2/3 Slave'a I przeznaczone było na potężne Kuatowskie silniki F-31 oraz na cztery także pochodzące z Kuatu generatory mocy X-F-16, które dawały Slave'owi I prędkość taką jak u Y-wingów. Wewnętrzne sekcje statku były więc małe, mieszcząc jedynie kwatery Boby, magazyn ekwipunku oraz 6 cel więziennych, wliczając specjalną celę Mocy dla osób, które się nią posługują. Tylną sekcję kadłuba zajmowały w pełni obracalne bliźniacze działka blasterowe. Slave I posiadał także wyrzutnie conclusion-missile, działo jonowe tractor beam oraz parę wyrzutni torped protonowych. Z systemów wewnętrznych można tylko wymienić sensory maskujące, system miksujący i zakłócający etc.

W sumie mogę dodać jeszcze, że po domniemanej śmierci Boby w paszczy Sarlacca statek przejęła Rebelia i umieściła go na planecie Grakouine.

Później Boba miał drugi statek, Slave II, lecz ten był już zmodyfikowanym MandalMotors Purser-class patrol ship. Był to ciężki statek patrolowy używany często przez Malandoriańską policję. Ale to już inna historia.

2. Ojciec Biggsa, a dokładniej Biggsa Darklightera, był bogatym food merchantem. Dawał synowi wszystko oprócz miłości, dlatego też Biggs szukał w swoim życiu czegoś, co mogło by mu ją zastąpić. Wysoka pozycja ojca Biggsa pozwoliła Młodemu Darklighterowi wstąpić do akademii. W filmie Biggs ginie, chroniąc Luka w finalnej fazie Bitwy o Yavin.

3. Corellian Star, a raczej Corellia Star, gdyż taka jest jego poprawna nazwa, pojawił się w późnej fazie Galaktycznej Wojny Cywilnej. Nie pamiętam dokładnie kiedy, lecz wiem, że miało to coś wspólnego z Imperialnym projektem V38 i przechwyceniem go przez Aliantów.

4. Dengar, kolejny łowca, był wyznaczony przez Vadera do zlokalizowania Sokoła Millennium. Nie udało mu się tego dokonać, lecz nawiązał spółkę z Bobą Fettem. Dengar był członkiem Ferini team, zanim został pokonany przez Hana w prywatnej potyczce. Dengar poprzysiągł Hanowi zgubę i kiedy dowiedział się, że Han jest u Jabby na Tatooine, poleciał tam jak najszybciej, aby uczcić tę uroczystość. Zdrowo przy tym popił i zaspał scenę egzekucji Hana i Luka w paszczy Sarlacca. Kiedy tylko się zbudził, popędził na pustynię, gdzie znalazł zgliszcza jachtu Jabby. Starał się odnaleźć identyfikacyjny chip Jabby we wraku jego statku, lecz znalazł jedynie prawie martwego Bobę Fetta zasypanego w piachu. Kiedy Boba wyzdrowiał, razem polecieli szukać Hana...

5. Nie pamiętam tego numerka, a nie miałem na razie czasu, żeby sprawdzić...

W sumie i ja mógłbym zadać jakieś pytanko, ale nie będę złośliwy. Ja wiem swoje i wy także, więc nie ma co wojować. Przepraszam za złą odmianę niektórych nazwisk bohaterów.

3majcie się i do przeczytania rychłego

Tomek Misiak znany też jako Prospero"

■ ■ ■

I kolejny adwersarz autorów artykułu:

„Long Live Empire!

Piszę do Was w sprawie artykułu „Star Wars". Jak słusznie zauważył Piotr Trioxin, Wy nie doczytujecie książek do końca. W Waszym artykule jest kilka błędów.

1. Imperator kazał Vaderowi zabić Luka. Dopiero Vader przekonał Imperatora, aby spróbować przeciągnąć Luka na Ciemną Stronę Mocy (przesłuchajcie uważnie rozmowę Vadera z Palpatinem w „Imperium



kontratakuje". Również w „Dziedzicu Imperium" Mara Jade wyznaje Lukowi, iż Imperator przede wszystkim pragnął widzieć go martwego, przeczuwając płynące od niego zagrożenie).

2. Dług Hana Solo to duża przesada. Czy wiecie, ile to jest 224190 kredytów? Luke sprzedał swój śmigacz za mniej niż 2000, a na wzmiankę o opłacie za przelot na Alderaan stwierdził, iż za 10000 można kupić statek kosmiczny. „Nowa nadzieja", wyd. Amber, str. 93, linie 20–21: „– Dziesięć tysięcy! To prawie tyle, że moglibyśmy kupić sobie nowy statek."

W książce „W poszukiwaniu Jedi" Moruth Doole (właściciel kopalni na Kessel, obejmujących całą planetę, oraz zwierzchnik sił zbrojnych, stacjonujących na pobliskim księżycu) pozwala na wejście R2–D2 do sieci informatycznej skuszony sumą 5000 kredytów, a na wzmiankę o możliwości zainwestowania 500000 kredytów robi wszystko, czego zapragnie Lando. Pokazuje swoje siły zbrojne, a nawet zgadza się na to, aby Lando został jego wspólnikiem. „W poszukiwaniu Jedi", wyd. Amber, str. 308, linie 24–28 (Lando):

„– Jeżeli zainwestuję 500000 kredytów, Doole, spodziewam się, że zrobisz mnie raczej wspólnikiem niż pomocnikiem.

Moruth zgiął się w pół.

– Oczywiście. Nie istotne drobiazgi będziemy mogli uzgodnić nieco później."

Poza tym Jabba nie byłby aż tak naiwny, aby oczekiwać zwrotu takiej sumy, a jeżeli dalej nie wierzycie, otwórzcie książkę „Nowa nadzieja", wyd. Amber, na stronie 99, a znajdziecie wypowiedź Hana:

„... Ale teraz mam robotę i będę mógł oddać ci wszystko, nawet z pewną nadwyżką. Potrzeba mi tylko trochę czasu. Mogę dać ci teraz 1000 zaliczki i resztę za trzy tygodnie."

Przypominam, iż Han za ową robotę miał dostać 17000 kredytów, a jak widać w „Imperium kontratakuje", miał szczery zamiar lecieć do Jabby i oddać mu dług, jednakże powstrzymały go nieprzewidziane trudności (atak Imperium na Hoth).

3. Obi–Wan Kenobi brał udział w wojnach klonowych, a nie klanowych. Nazwa ta wzięła się z powodu dużej liczby klonów Jedi, biorących udział w wojnie (np. Joruusa S'Baotha klona Jorusa S'Baotha).

4. Obi–Wan jest już stary i słabszy niż w czasie pierwszej potyczki z Vaderem i podczas walki z Lordem Sith na Gwieździe Śmierci ginie, a nie „ginie", jak to napisaliście.

5. Lord Vader umarł jako zdrajca, a nie z honorem. W decydującej chwili zaszedł Imperatora od tyłu i zadał zdradziecki cios swojemu Mistrzowi, któremu go zapewniał o swojej wierności. Nie byłoby w tym nic zdrożnego, gdyby Vader po zabiciu Imperatora przejął władzę i z synem u boku dalej rządziłby galaktyką przy użyciu Ciemnej Strony Mocy. Jednakże wybaczamy mu, gdyż Vader, pozbawiony chwilowo wsparcia Imperatora skoncentrowanego na walce z Lukiem, przeżył wewnętrzne załamanie i uległ podstępnym a zdradziecki namowom jasnej strony mocy. A jej reprezentantem był sprzedawczyk Anakin Skywalker, opowiadający się zawsze po stronie zwycięzcy. Który najpierw sprzedaje Starą Republikę, gdy rządy przejmuje Imperium, a później sprzedaje Cesarstwo, gdy przewagę zaczyna zdobywać Rebelia. Vader zdradził w tym momencie swoje ideały, Mistrza i Imperium.

6. Kto wpadł na pomysł, że między bitwami pod Yavin i na Hoth upłynęło pięć lat? Kevin J. Anderson pisze w „W poszukiwaniu Jedi", wyd. Amber, str. 248, linia 8 (myśl Hana): „Tarkin zginął przed dziesięciu laty..."; str. 264, linie 13 i 14:

"– Ile czasu upłynęło od eksplozji drugiej Gwiazdy Śmierci? (Han)

– Siedem lat."

Więc na całą trylogię przypadają trzy lata. Pomijając wszystko inne, czy jesteście w stanie wyobrazić sobie Hana przed hibernacją, tkwiącego gdzieś przez pięć lat?

7. Chwali się Wam natomiast nazwanie Yody „Złośliwym, zielonym gnomem".

Na koniec, mam prośbę o utrzymanie rubryki „Star Wars" (skoro jest „Manga Room", jak na razie tematycznie mniej związana z grami). Moglibyście tam wrzucać plotki z planu filmowego, zapowiedzi i opisy gier, nowości na rynku książkowym. Tematów nie powinno braknąć.

Ciemny Jedi, Michał Orsicz

P.S. Chciałbym również wyrazić swoje oburzenie na firmę S. C. Jonson, która w swoich reklamach odwołuje się równocześnie do tradycji Rebelii i Imperium. Każdy odwołujący się do tradycji Gwiezdnych Wojen powinien jednoznacznie opowiedzieć się po jednej stronie. Inaczej będzie równie sprzedajny jak Kyle Khataran.

P.P.S. Dziękuję wszystkim nauczycielom od polskiego za nauki, jak pisać list (i tak się nie przydały), Gallowi, Śliwkowi, M. Kuśnierzowi."

■ ■ ■

Obrona mistrzów Jedi:

„Spieszymy z wyjaśnieniem.

1. A propos twoich kumpli, Imperatora i Vadera:

„– Moc jest w nim bardzo silna. On musi zostać zniszczony – rzekł z naciskiem. Lord Sithów zastanawiał się przez chwilę. Może jest inny sposób uporania się z chłopcem, sposób, który przyniósł by pożytek sprawie Imperium.

– Jeśli dało by się przeciągnąć go na naszą stronę, byłby potężnym sprzymierzeńcem – zasugerował.

Imperator rozważał tę możliwość w milczeniu. Po chwili przemówił znowu.

– Tak... tak – powiedział z namysłem – byłby cennym nabytkiem. Czy można to osiągnąć?

Po raz pierwszy podczas tego spotkania Vader podniósł głowę i spojrzał swemu Panu prosto w oczy.

– Przyłączy się do nas – odpowiedział z mocą – lub umrze, Panie."

„Imperium kontratakuje", Wyd. Amber, str. 87, linie 18–32.

Jak widać Imperator ostatecznie po sugestii Vadera kazał przeciągnąć Luka na ciemną stronę.

2. A oto dokładne dane od księgowego Jabby:

Porzucony ładunek przyprawy	– 12400
Zabity pracownik (Greedo)	– 4100
Naliczone utraty zysków	– 125640
Wezwania łowców	– 320
Wynajęcie Boby Fetta	– 5000
Płace dodatkowych łowców	– 2000
50% odsetek	– 74730
Łącznie	224190 kredytów

„Star Wars Sourcebook: Second Edition", Wyd. West End Games, ramka ze strony 128.

Dla porównania, za głowę Skywalkera Imperium proponowało 500000, za Solo 200000, a Chewie 100000 kredytów. I co?

„Star Wars the Roleplaying Game: Second Edition", Wyd. West End Games, plakat na stronie 142.

3 i 4. To prawda, że Obi–Wan Kenobi brał udział w wojnach klonowych. Na Gwieździe Śmierci Kenobi zginął cieleśnie, jego „duch" pozostał żywy, chyba że tylko my mieliśmy zwidy i widzieliśmy jak Obi–Wan przemawiał do chłopca z farmy w następnych częściach Trylogii.

5. A pamiętasz atak na pierwszą Gwiazdę Śmierci? Napisaliśmy przecież, że to Anakin Skywalker zginął z honorem, ty Imperialna Świnio.

6. Kto wpadł na pomysł, że między bitwami pod Yavin i na Hoth upłynęło pięć lat? Racja – błąd. Po analizie informacji z dostępnych źródeł wynikło, że pomiędzy tymi wydarzeniami na pewno upłynęły trzy, ponad trzy lata.

Na koniec przychylamy się do prośby o regularne powracanie do „Star Wars" na łamach SS. Dajcie odczuć redakcji, że taka rubryka jest potrzebna.

Rafał Frąckiewicz

Leszek M. Kujawski

PS. Kto to był Kyle Khataran? Znamy tylko Kyle'a Katarna."

■ ■ ■

Czekamy na następne interpelacje!

Redakcja

KOMBAT KORNER





Pękający pancerz w całej okazałości. Udane zniszczenie ochraniaczy przeciwnika poza zmniejszeniem jego energii punktowane jest trzykrotną powtórką z różnych kamer.





Szczególnie efektownym zakończeniem jest „zawieszenie" przeciwnika na szczycie ogrodzenia. PICKY to potrafi!



Po znakomitych konwersjach VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP oraz SEGA RALLY najlepszy team pracujący dla koncernu SEGA, ukrywający się pod nazwą AM2, długo nie dawał o sobie znać. Spora część zespołu pracowała nad coin–op'em VIRTUA FIGHTER 3, który jest nie tylko najbardziej zaawansowanym technicznie automatem w historii gier video, lecz także najlepszym mordobiciem wszechświata. Mimo pozornego braku czasu AM2 pod kierownictwem samego Yu Suzuki (autor VF1, VF2 i VF3) zakończyła konwersję FIGHTING VIPERS na konsolę Saturn, ze znakomitym skutkiem.





Najlepiej zakończyć walkę wywalając przeciwnika poza ogrodzenie. Efekty dźwiękowe towarzyszące rozwalaniu ścian lub ogrodzenia uważam za bardziej udane.



W przeciwieństwie do VF2, FIGHTING VIPERS wprowadza nas w świat walki ulicznej, gdzie praktycznie wszystko jest dozwolone. Żądni krwi przeciwnicy udają się na specjalnie przygotowane, ogrodzone z czterech stron areny, z których nie sposób uciec – walka toczy się do utraty przytomności. Zawodnicy to po prostu wzięci z ulicy kolesie, np. skateboarder PICKY, gitarzysta RAXEL czy też sportowiec SANMAN. Wszyscy kolesie i koleżanki poubierani są w ochraniacze, które mają za zadanie chronić przed ciosami przeciwników. Może jednak się zdarzyć, że pod naporem ciosów przeciwnika ochraniacz pęknie odsłaniając gołe ciało (które łatwiej spunktować). Ochraniacze zabezpieczają dolną część ciała (nogi, krocze) oraz górną (ręce, tors). Często postać traci np. tylko ochraniacz klatki piersiowej (znakomita nowość).

Drugim bardzo istotnym punktem przemawiającym na korzyść FIGHTING VIPERS są areny, na których odbywają się widowiskowe walki. Ogrodzenie w znaczący sposób wpływa na przebieg pojedynku, gdyż zawodnicy wykorzystują je w swoich ciosach (np. rzucają przeciwnika na mur). Nie ma gdzie się cofać, walka musi trwać przez cały czas. Wreszcie, gdy ktoś chce efektownie













Znakomicie rozwiązano TRAINING MODE, każda postać demonstruje nawet najbardziej skomplikowane ciosy i rzuty, a zadaniem gracza jest je powtórzyć.



zakończyć pojedynek, uderza z siłą, która rzuca przeciwnika na płot rozwalając go na kawałeczki! Podczas walki aż czuje się ból...

Sterowanie odbywa się w stary, wypróbowany sposób. Oprócz kierunków na joypadzie gracz ma do dyspozycji przyciski BLOK, RĘKA i NOGA. Podobnie jak w VF2 pozostałe przyciski można zdefiniować jako kombinacje, np. NOGA+BLOK. W efekcie można grać używając wszystkich ośmiu przycisków.

Grafika została opracowana w mniejszej rozdzielczości niż VF2, przez co może wydawać się nieco gorsza. Wbrew pozorom jednak FIGHTING VIPERS jest bardziej skomplikowaną technicznie grą (zbroje, klatki), a taki właśnie jest koszt jej pojawienia się w domu. Dźwięk, jak zwykle w przypadku AM2, jest po prostu znakomity – muzyka doskonale pasuje do klimatu walki ulicznej, a jęki, krzyki i trzaski po prostu są. Jednak to, co najbardziej kopie tyłek w FIGHTING VIPERS to klimat, szybkość, łatwość i miodność, a także wykręcone postacie. FV jest grą bardzo przyjazną dla gracza, który już po kilku godzinach treningu może całkiem nieźle wymiatać. Nie znaczy to, że gra jest prosta, wręcz przeciwnie – od twórców VF2 można się przecież spodziewać całej masy ukrytych ciosów, combosów i nowych postaci. FV posiada bardzo istotny czynnik, który trudno zdefiniować... wystarczy powiedzieć, że przez pozorną prostotę sterowania i efekt wizualny, jaki daje wykonanie w sumie łatwego specjała gracz czuje prawdziwą radość. O ile w VF2 trzeba planować i kombinować, w FV liczy się prawdziwe mordobicie. Na maksa.

GHTING VIPERS



Jeden z najważniejszych ciosów to COUNTER MOVE. Zawodnik blokuje cios przeciwnika i zbierając wszystkie siły uderza supermocno. Tylko tym ciosem można rozwalić ogrodzenie pod koniec walki.



W FIGHTING VIPERS bossem stojącym na szczycie hierarchii jest B.M „Tygrysia Maska" MAHLER. Jest wielki, potężny i bardzo szybki. Jego combosy przyprawiają mnie o dreszcze...



Ten wielki, pompowany miś to jedna z ukrytych postaci. Chyba chłopaki z AM2 chcieli zażartować sobie z TEKKEN... w każdym razie koleś jest po prostu ogromny i jak złapie to nie puszcza.



GRACE nieźle prezentuje się nawet bez pancerza, utraconego przed chwilą podczas walki z JANE.



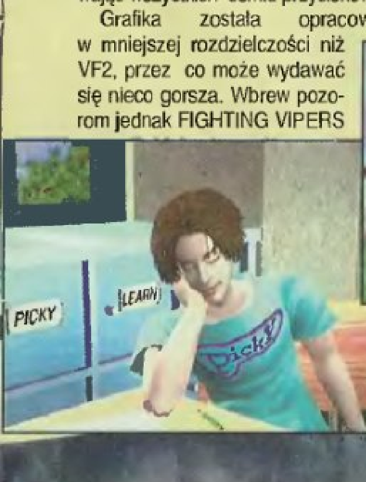
FIGHTING VIPERS to bez wątpienia wielki numer dwa. Obok nieśmiertelnego VIRTUA FIGHTER 2 to właśnie FIGHTING VIPERS powinno znaleźć się w kolekcji każdego posiadacza konsoli Saturn. Gra jest świetna, megamiodna i będzie podobać się każdemu wyznawcy mordobić. Z czystym sercem polecam, jest naprawdę super!

Gulash

OCENA: 90% SEGA 1996
1/2 Graczy Dystrybutor: Bobmark

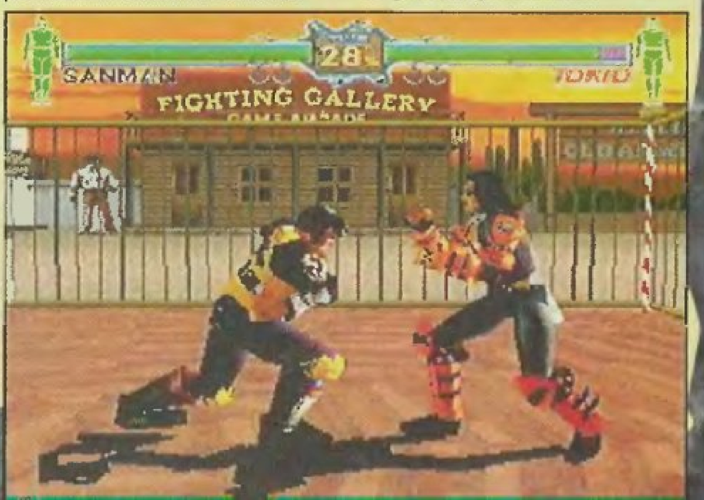


Rzuty są bardzo ważne, a SANMAN z racji swojej potężnej budowy jest ich prawdziwym mistrzem.





Na koniec gry gracz nagradzany jest pokazówką w postaci wszystkich swoich zakończeń i kilku ładnych obrazków postaci, którą właśnie wygrał.









AMOK

Gdzieś daleko istnieje planeta AMOK, na której właśnie zakończyła się trwająca 47 lat wojna pomiędzy dwiema megakorporacjami. Tajemnicze Biuro, mała organizacja, która solidnie zarobiła na wojnie i wszystkim z nią związanym, w myśl zasady, że interes musi się kręcić, stara się sprowokować kolejną. Wynajmuje najemnika, który poprowadzi robota–amfibię Slambird przez cały szereg dywersyjnych misji, w wyniku których po raz kolejny rozgorzeje konflikt.



Gdzieś całkiem niedaleko, na planecie Ziemia żyje paru mądrych facetów, którzy założyli firmę SCAVENGER. Poszukując koderów, programistów, grafików i muzyków stawiali na ludzi młodych, ambitnych i mogących pochwalić się jakimiś osiągnięciami. Dostrzegli walające się po Internecie dema, pisane nie dla pieniędzy lecz dla sławy. Zatrudnili ich autorów, kilka najlepszych grup na świecie – TRITON przy INTO THE SHADOWS czy MELON DESIGN przy AMOK. Efekty tej współpracy możecie ocenić sami, grając w demo AMOK (SS CD'40), SCORCHER (CD'42) czy też oglądając zapowiedź INTO THE SHADOWS (CD'00). Nawiasem mówiąc, najsławniejsza w swoim czasie PeCetowa grupa FUTURE CREW właśnie skończyła pracę nad swoją grą – DEATH RALLY, która została wydana jako shareware przez firmę APOGEE.

Zainteresowani wiedzą, że premiera INTO THE SHADOWS została przesunięta o kilka miesięcy. SCAVENGER debiutuje z AMOK, futurystyczną strzelaniną, w której gracz kieruje robotem poruszającym się zarówno pod wodą jak i na lądzie. Gra prosta zarówno w treści jak i obsłudze została wykonana nadzwyczaj starannie, solidnie i z dużym naciskiem na efekty wizualne. Zresztą cała gra przypomina jedno wielkie demo, nie ma mowy o żadnych renderowanych przerywnikach (wszystkie cut–scenes generowane są w czasie rzeczywistym). Misje polegają zwykle na zniszczeniu generatorów, podwodnych bunkrów czy też odbiciu więźniów. Planeta AMOK to bardzo niegościnne, mroczne miejsce pełne wrogich instalacji, dział, żołnierzy z granatnikami, czy też równie szybkich i sprawnych jak Slambird robotów przeciwnika.









Gra jest trudna i może właśnie dlatego składa się tylko z ośmiu misji, których akcja rozgrywa się w czterech różnych lokacjach. Slambird w akcji okazuje się znakomitym towarzyszem, potrafi biegać, pływać, strzelać z trzech rodzajów broni, uzupełniać jej zapas, a także wziąć na pancerz całkiem pokaźną porcję pocisków nieprzyjaciela.

Niestety, AMOK nie jest pozbawiony też drobnych wpadek. Misje są do siebie bardzo podobne, zarówno pod względem celu jak i terenu, przez co gra staje się po pewnym czasie męcząca, przydałoby się więcej nowych bajerków. Mimo to istnieją dwa powody dla których każdy, kto pragnie mieć szerokie pojęcie o grach na PC powinien obejrzeć AMOK w akcji. Po pierwsze, AMOK jest debiutancką produkcją firmy SCAVENGER, która w naszym odczuciu jest obecnie najbardziej obiecującą młodą firmą na rynku PeCetowym. W kolejce do ukazania się czekają już SCORCHER i INTO THE SHADOWS, a także kilka innych, nie mniej ważnych produktów. SCAVENGER podoba mi się także dlatego, że wszystkie ich gry będą... zręcznościowe! Nie mają w planach przygodówki czy też strategii, tylko czysta adrenalina!

Po drugie, AMOK jest pierwszą pokazówką ogromnego potencjału SCAVENGER. Czy widzieliście kiedyś grę zręcznościową (nie wahajmy się użyć tego słowa: strzelaninę) pracującą w rozdzielczości 800x600 w 32 tysiącach kolorów? Co najciekawsze, pracującą płynnie? Trójwymiarowy engine pokazany po raz pierwszy w AMOK znajdzie zastosowanie w kolejnych, coraz lepszych produkcjach firmy. Obejrzyjcie demo SCORCHER znajdujące się na SECRET SERVICE CD'42 i jeśli to co zobaczycie wam się nie spodoba, to zmieniam pracę.

AMOK jest w stanie przykuć do monitora na kilka godzin każdego maniaka dobrych strzelanin, gwarantując solidną porcję wyżywy. Absolutnie nie spodoba się osobom, które zręcznościówek nie lubią i nie uznają. Niestety, sam engine to nie wszystko – trzeba go jeszcze odpowiednio ubrać w szaty.

Gulash

Scavenger'96 65

PC WINDOWS — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ HDD

VGA/SVGA ■ SB ■ SB AWE ■ GUS

DEMO – CD'40 **DEMO – CD'40**





VIRTUA SQUAD

Po konwersji VIRTUA FIGHTER REMIX (opis w SS'39/40) przyszedł czas na gry VIRTUA SQUAD (nazwa PeCetowego odpowiednika VIRTUA COP) oraz DAYTONA USA (nad którą pastwi się mój brotha KaYteck). Już niedługo PeCetowcy będą mogli zagrać w PANZER DRAGOON i SEGA RALLY CHAMPIONSHIP.

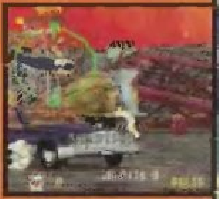
W VIRTUA SQUAD przesuwając po ekranie celownikiem i rytmicznie naciskając lewy przycisk myszy eliminujesz półświatek przestępczy Wirtualnego Miasta. Całość została podzielona na trzy misje, któ-



rych akcja rozgrywa się w różnych dzielnicach. Tutaj liczą się jedynie zręczne palce i... nic więcej.

VIRTUA COP na konsolę Saturn posiada dwa niezaprzeczalne atuty: po pierwsze pistolet Enforcer, a po drugie możliwość podłączenia do dowolnie wielkiego telewizora (automat w wersji Exclusive jest wyposażony w ekran o przekątnej 50 cali!). Jak przy tym całym konsolowo–automatowym przepychu wygląda VIRTUA SQUAD dla PC? Na samym początku uderza doskonałą oprawą – grafika, animacja i dźwięk wyciskają z PeCeta niemal wszystkie możliwości. Najważniejszy jednak jest fakt, że gra się po prostu świetnie! W mojej teorii, myszka została stworzona z myślą o właśnie takich grach (a nie dla Windows)! Posyłając do piachu hordy szubrawców, poza osobistą satysfakcją odczuwasz prawdziwy relaks...

Nie mam pojęcia, dlaczego producenci nie zdecydowali się na pozostawienie oryginalnego tytułu, to jednak jest najmniej ważne. VIRTUA SQUAD to nowa, lepsza wersja VIRTUA COP. Wszystko jest na swoim miejscu – ten sam, zgodny z automatem układ nieprzyjaciół, generowana w czasie rzeczywistym trójwymiarowa grafika, świetna muzyka odgrywana z kompaktu i efekty dźwiękowe podczas gry. Czuje się ten sam niepowtarzalny, japoński klimat. Grafika pracuje w trybie 640x480 w 32 tysiącach kolorów, a w tej rozdzielczości wygląda lepiej niż osławiony automat! Dla słabszych komputerów dostępne są też tryby 320x200 w 32 tys. kolorów oraz 320x200 i 640x480 w 256 kolorach. Warto jeszcze wspomnieć o zupełnie nietypowej możliwości gry przez kabel, modem, sieć lub internet. Dwóch graczy współpracuje ze sobą, na ekranie widać dwa celowniczki. Cool, zupełnie jakby ten drugi siedział tuż obok i dzierżył w ręku myszkę...







Gry koncernu SEGA skonwertowane na komputery PC śmiało można nazwać ekskluzywnymi. Są drogie, przeznaczone dla osób, które dokładnie wiedzą jakiej rozrywki mogą się spodziewać oraz mają wystarczająco nowoczesny sprzęt, aby poczuć pełną satysfakcję. Zarówno VIRTUA FIGHTER PC jak i DAYTONA USA pracują w sposób zadowalający dopiero na tak potężnych komputerach, jak powiedzmy Pentium 120 z szybką kartą graficzną. Z VIRTUA SQUAD jest podobnie, bo gra wprawdzie uruchomi się na 486, lecz jedynym sensownym rozwiązaniem jest wtedy gra w niskiej rozdzielczości, w 256 kolorach i na zmniejszonym okienku. Znalazłeś Pentium pod choinką, prawda?

VIRTUA SQUAD prezentuje się doskonale, zatem dlaczego tylko 70%? Ponieważ nawet najlepsza myszka nie zastąpi plastikowego pistoletu. Ponieważ nawet najlepszy monitor 14 lub 15–calowy nie zastąpi 50–calowego ekranu. I wreszcie, ponieważ VIRTUA SQUAD skończysz w jeden wieczór. Gra jest niestety zbyt krótka. Mimo że później pojawiają się dwie nowe opcje: MIRROR MODE (gdzie wszystko jest odwrócone, jak w lustrze) i RANKING MODE (wyższy poziom trudności). Mimo że gra zapewnia dobrą zabawę przez kilka wieczorów, to jednak zapału starczy ci najwyżej na dwa tygodnie. VIRTUA SQUAD polecam jedynie osobom w pełni świadomym swojego wyboru.

Gulash

Sega PC'96 — **70**

1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

SATURN

159 zł









DEMO – CD'42 DEMO – CD'42









„Dlaczego nigdy nie opublikuję mojej metody pozwalającej na długie przebywanie pod wodą bez potrzeby zaczerpnięcia powietrza? Z powodu złej natury człowieka, który zechce używać jej do niszczenia statków i zatapiania ich, a tym samym do zabijania innych ludzi."
Leonadro da Vinci (1452–1519)

DARK PHUTURE

W roku 2061 wybuchła pierwsza wojna, w której użyto bomby atomowej. Przez następne czterdzieści lat ludzka pycha, chciwość i żądza władzy pogrążyła Ziemię w gigantycznej sieci konfliktów militarnych. Wszystkie państwa posiadające ładunki nuklearne użyły ich przeciwko swoim nieprzyjaciołom. Niebieska planeta bez powłoki ozonowej, bez lasów regulujących klimat i wreszcie bez wody zdatnej do picia zamieniła się w spaloną radioaktywnym słońcem pustynię, na której ludzkość czekała jedynie długa i żałosna wegetacja.

Jednak już w 2030 roku megakorporacje poważnie rozważały możliwość wydobywania na skalę przemysłową minerałów z dna oceanów. Poczyniono w tym celu pewne kroki; rozpoczęły się prace nad podmorskimi instalacjami. I choć inżynierów zaskoczyła wojna, to nie przerwali prac nad nowymi konstrukcjami. Wkrótce stało się jasne, że morskie głębiny staną się jedyną ucieczką ze zniszczonej powierzchni ziemi. Mocarstwa prześcigając się inwestowały w rozbudowę kolejnych stacji i miast, mających stać się schronieniem i ostatnią nadzieją na dalszą egzystencję ludzkości.

Rok 2100 jest początkiem nowej ery. Ludzie, którzy przeżyli nuklearną apokalipsę zeszli w otchłanie oceanów, do swoich nowych domów. Powstają trzy organizacje zrzeszające wszystkie państwa, władające światem nazwanym przez uchodźców AQUA. Pierwsza z nich, SHOGUNATE, władająca na północnym Pacyfiku zostaje założona przez Rosjan, Japończyków i Chińczyków. Druga, nazwana Ligą Klanów, połączyła kraje indo–arabskie, m.in. Pakistan i Irak, okupując terytorium Morza Arabskiego. Federacja Atlantycka, będąca jednocześnie najpotężniejszą, wchłonęła Stany Zjednoczone i zachodnią część Europy, rozpościerając skrzydła na północnym Atlantyku. Powstała także TORNADO ZONE, strefa opanowana przez piratów, najemników i ludzi, którzy nie chcieli podporządkować się systemowi.

Od roku 2661 światem AQUA praktycznie włada korporacja EnTrOx produkująca tlen potrzebny ludziom do oddychania. Jej członkowie są też wynalazcami i jedynymi właścicielami nowej technologii napędowej, pozwalającej statkom transportowym „JUMPSHIPS" o długości 500 m na poruszanie się pod wodą z prędkością 900 kilometów na godzinę. Trwająca od wielu lat zimna wojna zaczyna przybierać nieznane do tej pory pod wodą rozmiary...

Emerald „DEADEYE" Flint to najemnik, który wsławił się wysłaniem całej armady policyjnych statków SHOGUNATE do mułu. Flint będąc jednym z najlepszych pilotów w AQUA obecnie szuka okazji do zbicia kapitału nie dbając o to, czy walczy w słusznej sprawie. Podczas ostatniej misji, eskortując konwój dla faceta o pseudonimie El Topo niespodziewanie pojawia się eskadra pirackich statków i mimo ofiarnej postawy najemnika plądruje konwój. Flint zdąża się katapultować, przeklinając w duchu żałosną kupę złomu, którą przyszło mu płynąć. Niedługo zjawia się też ekipa ratownicza. Tak wygląda początek znakomitej gry ARCHIMEDEAN DYNASTY i to chyba oczywiste, że w postać Flinta wciela się właśnie gracz!

Flint zostaje wezwany na dywanik, gdzie El Topo daje mu do zrozumienia, jak cenny ładunek właśnie stracił. Po namyśle decyduje się dać najemnikowi jeszcze jedną szansę. Flint zaczyna od czyszczenia dna morskiego z resztek wraków zniszczonych pirackich statków...







WODA, WODA, WODA

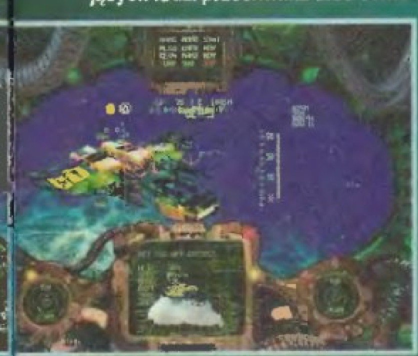
ARCHIMEDEAN DYNASTY to taki WING COMMANDER, a raczej PRIVATEER pod wodą. Gracz jako Emerald Flint ma do wypełnienia szereg misji, które podobnie jak w wielu innych produkcjach zwieńczone sukcesem pchają do przodu wątek fabularny. Gracz sprawuje kontrolę nad akcją na dwóch płaszczyznach – w miastach lub na

ARCH

statkach, gdzie rozmawia z innymi ludźmi, uzbraja pojazd i wybiera misję, a także w kokpicie pojazdu, gdy płynie zarobić szmal. Zapewne największym problemem, z jakim zetknęli się autorzy gry, było opracowanie modelu podwodnego symulatora (a raczej strzelaniny utrzymanej w konwencji symulatora), w którym gracz nie czułby się jak w kosmosie. Trudno w to uwierzyć, ale udało się! Łodzie zachowują się bardzo realistycznie, występuje właściwa wodzie bezwładność. Można zdryfować, zaś maksymalnie rozpędzonym pojazdem nie da się wyhamować na odcinku kilku metrów. To bardzo istotna, ale też jedyna (jeśli nie liczyć grafiki 640x480 w 65 tysiącach kolorów) innowacja jeśli chodzi o symulator. Dalej wchodzimy w stary, dobrze sprawdzony w WING COMMANDER schemat kokpitu, z wszelkiego rodzaju wyświetlaczami, komputerem pokładowym, punktami nawigacyjnymi, laserem i kilkoma pociskami, a także ogromną liczbą klawiszy (które tak naprawdę często okazują się niepotrzebne). Wszystko to zebrane do kupy stanowi bardzo solidny rdzeń gry.







Misje potrafią być schematyczne (autopilot, rozwalić kilka nadpływających łodzi przeciwnika albo eskortować przyjaciela do bazy), ale często też bardziej interesujące (przewieźć ściganego przez piratów człowieka do innego miasta, bądź wykonać misję dywersyjną atakując znienacka statek transportowy). Za dobrze wypełnione misje zarabia się pieniądze w myśl zasady trudniej=więcej. Forsa okazuje się niezbędna, trzeba przecież kupić nową broń i amunicję, a w przyszłości lepszą łódź. O broni i innych gadżetach można napisać osobny rozdział, zresztą właśnie zrobiono to w bardzo dobrej instrukcji, doskonale wprowadzającej w szalenie interesujący świat AQUA.

ARCHIMEDEAN DYNASTY jest grą wielowątkową. Gracz decyduje czy przystąpi do piratów, do marynarki federacji czy też pozostanie niezależny. Nie trzeba podejmować się każdej roboty, można podróżując po AQUA wybierać spośród zamówień. Dostępnych jest ponad 50 lokacji, w których można spotkać setki różnych osób, prawie zawsze mających coś do powiedzenia. Pozornie zupełnie nieistotna przyjacielska konwersacja z napotkanym w barze mechanikiem może przerodzić się w interesującą wymianę spostrzeżeń na temat systemów uzbrojenia aktualnie używanych przez piratów. Jest wiele osób, które mają coś do powiedzenia, a gracz powinien uważać, aby ich nie zniechęcić, ale też nie wyjść na mięczaka. Może to spowodować niechęć rozmówcy, a tym samym brak zlecenia i gotówki. Stopniowo zawiązuje się też główny wątek, jak się okazuje bardzo – ciekawy.





MEDEAN DYNASTY







Generalnie, w grze zastosowano doskonale znaną formułę rozmowa/misja/nowe bronie, która akurat w tym przypadku nie potrafiła mnie znudzić przez dłuższy czas. Bardzo możliwe, że ma w tym swój udział rewelacyjnie (moim zdaniem) pomyślany i przedstawiony świat w XXVI wieku...

GRAFIKA I DŹWIĘK

Na początek mała niespodzianka. Gra pracuje w rozdzielczości 640x480 w 65 tysiącach kolorów i tylko w tym trybie. Posiadacze wolniejszych komputerów mogą włączyć przeplot bądź też powyłączać część detali, ale już na Pentium 100 z maksymalnymi detalami gra zasuwa jak szalona! Sama podwodna grafika zaś jest po prostu świetna! W WING COMMANDER 4 tylko kilka misji działo się na powierzchni planety (zresztą wykonanej bardzo topornie), w AD na dole zawsze znajduje się dno morskie. Dno z górkami, rowami, kanionami, głębinami i instalacjami nieprzyjaciela, które można i trzeba zniszczyć. Łodzie poruszają się majestatycznie, niemal czuje się oblepiające wszystko dookoła odmęty oceanu. Dużo miejsca na płycie zajmują też bardzo ładne animowane sekwencje w wysokiej rozdzielczości, podczas których Flint myśli na głos.

Od strony dźwiękowej gra prezentuje się bardzo przyzwoicie. Pokładowy komputer mówi miłym, żeńskim głosem, a odgłosy strzałów, wybuchów i silnika przygotowano z dużym wyczuciem tematu. Podczas gry przygrywa też ambientowa muzyka z kompaktu. Szkoda natomiast, że komunikaty radiowe i wszystkie rozmowy pojawiają się jedynie w formie napisów i nie są czytane. Jednak dzięki temu osoby, które słabiej znają język angielski mogą w spokoju przeanalizować dany tekst. Całość wzbudziła moje najszczersze uznanie, bowiem dawno już nie widziałem podobnej oprawy.

Blue Byte'96

PC/WIN'95	1 CD
486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD	
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS	
Autoryzowany dystrybutor	
CD Projekt	145 zł
Recenzja	90

DEMO – CD'39 **DEMO – CD'39**



INWESTOWAĆ!

ARCHIMEDEAN DYNASTY jest grą, w której praktycznie każdy może znaleźć coś dla siebie. Nie sądziłem, że po WING COMMANDER 4 spodoba mi się inna gra w tym klimacie. Niespodziewanie, ARCHIMEDEAN DYNASTY okazuje się świetna w momentach, w których zawodził WING COMMANDER – więcej interakcji, o wiele przyjemniejszy symulator walki i lepsza grafika SVGA. Muszę też przyznać, że z radością powitałem powiew świeżości jaki wnosi ARCHIMEDEAN DYNASTY – historyjka w WING COMMANDER wydaje się już mocno wyeksploatowana i jeśli ORIGIN zdecyduje się na piątą część sagi, to lepiej żeby wymyślili coś o wiele ciekawszego. Z drugiej strony jest oczywiste, że AD nie jest w stanie równać się z WC4 pod względem budżetu, a co za tym idzie – prezentacji. Zresztą tak jest ze wszystkimi europejskimi grami, wystarczy rozejrzeć się dookoła. Właśnie dlatego, w moim mniemaniu, europejskie gry są bardziej dopieszczone w stosunku do swoich amerykańskich odpowiedników, czego doskonałym przykładem jest właśnie ARCHIMEDEAN DYNASTY.

Gulash





MICROSOFT SOCCER





Wiecie dlaczego obok mojego monitora wisi plakat drużyny Manchester United? Bo uwielbiam tę ekipę, kocham ją! Cantona, Solskjer, Beckham i spółka doprowadzają mnie do szału, szczególnie gdy o ich umiejętnościach mogę się przekonać własnoręcznie, zagrywając się do nieprzytomności w parę fajnych piłek, które ostatnio lawinowo pojawiają się na rynku. Do tego grona dorzuciła ostatnio coś wspaniałego znana firma MICROSOFT, która poważnie myśli o gałęzi gier sportowych. O ile ich debiut – NBA FULL COURT PRESS (opis w SS'41) wypadł dobrze, o tyle MICROSOFT FOOTBALL, niestety, nie spełnia pokładanych oczekiwań. Buuuu... a mogło być tak pięknie! Wypada jeszcze wspomnieć, że na rynku amerykańskim gra sprzedawana jest pod tytułem MICROSOFT SOCCER (soccer to po amerykańsku piłka nożna, football to futbol amerykański).



MICROSOFT FOOTBALL jest grą napisaną przez Amerykanów i dla Amerykanów, którzy w większości nie mają pojęcia o piłce nożnej. Dlatego wiele informacji pojawiających się w czasie gry i rozwiązań technicznych zadziwi niejednego Europejczyka. Najbardziej szokują szczegółowo wyjaśnione zasady gry w piłkę nożną, przepisy i pisemne komentarze pojawiające się podczas meczu. Ale nie ma się co dziwić, to gra z drugiej półkuli.



Gra oferuje dwa tryby prowadzenia rozgrywek. Pierwszym jest możliwość rozegrania jednego meczu, a drugim – turnieju w systemie pucharowym lub grupowym. Po wybraniu interesujących cię zawodów przechodzisz do głównego menu, gdzie po kliknięciu na odpowiednią ikonę możesz dokonać wyboru ustawienia drużyny i szczątkowo nawet strategii. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego nie pomyślano o konkretnym zdefiniowaniu taktyki, którą obierze drużyna. Sama zmiana pozycji graczy nie usatysfakcjonuje nikogo.

Rozgrywka ukazana jest jedynie w widoku izometrycznym, co przy obecnych standardach wielokamerowego środowiska 3D jest technologicznym krokiem w tył. Jedyną możliwością ingerencji w widok jest przełączanie dwóch statycznych zbliżeń. Miodność MICROSOFT FOOTBALL pozostawia wiele do życzenia. Wszyscy zawodnicy, pomimo zastosowania Motion Capture, poruszają się po boisku żałośnie, bowiem bez względu na to, czy stoją czy biegną, zawsze machają nogami w ten sam obrzydliwy sposób. Nawet obracając się wokół własnej osi uderzają tak samo piętami we własne pośladki. Sterowanie piłkarzami byłoby OK., gdyby nie ich żałosna animacja, której nie są w stanie uratować 4 przyciski do operowania strzałami, wślizgami, główkami i przyspieszeniem. Całość przypomina bardziej nieudolną imitację biegających po murawie pacynek niż prawdziwych piłkarzy. Gdy cofnąłem się w czasie i zainstalowałem starą FIFA SOCCER (1994 rok), zauważyłem uderzające podobieństwo tych tytułów pod względem niezłej oprawy i nijakiej treści. Piłka rzadko jest posłuszna piłkarzowi, po odbiciu wydaje odgłos walnięcia kijem w dziurawy garnek, zaś po murawie toczy się jak po lodowisku. Rozegranie serii meczów było dla mnie wielką katorgą.



Z zalet, jakie w tej grze wypatrzyłem, na pierwszy plan wysuwa się nieograniczona edycja zawodników, ich umiejętności i w dalszej kolejności całych drużyn. Bzdurne i wyjęte z kosmosu nazwiska piłkarzy możesz zastąpić prawdziwymi lub kumpli z podwórka. Kolejną zaletą MICROSOFT FOOTBALL jest możliwość grania przez modem i w sieci. Ponadto (może to wada?) program działa tylko w środowisku Windows'95. Jakkolwiek gra uruchamia się na PC 486, to jednak aby szybko działała, potrzebne jest Pentium i 16 MB RAM, a nie 12, jak podaje wydawca. Dobrze, że gracz ma możliwość ustawienia rozdzielczości 640x480 lub 800x600, dzięki tym trybom szata graficzna prezentuje się całkiem przyzwoicie. Niestety, dźwięk to pomyłka i totalne nieporozumienie, o czym świadczy brak żywego komentatora, kiepskie reakcje publiczności oraz nienaturalne odgłosy w trakcie meczu.



Miłośnikowi piłki nożnej zakup MICROSOFT FOOTBALL zdecydowanie odradzam, gdyż na rynku jest kilka lepszych gier z tego rodzaju. Laikom również nie polecam tej gry, bo tylko zrażą się do komputerowych piłek nożnych, które – z małymi wyjątkami – są przecież cudowne. Skucha, panowie!

Wicik





DEMO – CD'41

Microsoft'96
PC WIN'95 — 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor Microsoft
100 zł
30







MICROSOFT GOLF

MICROSOFT GOLF 3.0 oparty został na starym, dobrym szkielecie LINKS 386 PRO. Producenci z owczarni Billa Gatesa odkupili prawa autorskie od ACCESS SOFTWARE, popracowali nad staruszkiem i stworzyli własnego golfa. Niestety, wszystko niby dobrze, ale efekt końcowy nie okazał się żadną rewelacją.



Jak na MICROSOFT przystało, gra działa tylko w środowisku Windows'95. Dzięki temu idealnie nadaje się do biura, gdzie pod okiem czujnego szefa można bez problemu przeprowadzać rozgrywki z komputerem lub z kolegami przez modem czy sieć, a w razie niebezpieczeństwa wystarczy przełączyć na Worda i udawać, że się zawzięcie pracuje. Nowoczesna karta graficzna i monitor pozwalają odpalić grę w kilku rozdzielczościach, aż do 1280x1024 punktów. W najwyższych rozdzielczościach grafika wygląda bardzo dobrze, bowiem w większości składa się z digitalizowanych obiektów. Na płycie z programem znajdują się dwa tory po osiemnaście dziur każdy, wydawcy pomyśleli także o tych, którym mogą się one znudzić – można dokupić dodatkowe płytki. Niestety, na każdej kolejnej płytce jest tylko jeden tor, za to perfekcyjnie odwzorowany.

Porównując zdjęcia satelitarne torów z mapami wyświetlanymi przez komputer, nie zauważa się zbyt wielu różnic. Poza tym każdy tor ma charakterystyczne tylko dla siebie efekty dźwiękowe. Nad jednym często przelatują samoloty, inny z kolei znajduje się blisko drogi i słychać warkot przejeżdżających ciężarówek. Najciekawsze są jednak odgłosy wydawane przez matkę naturę. Świergotanie ptaszków i stukanie dzięcioła relaksują na maksa!



Komputer udostępnia możliwość edycji własnego golfisty lub golfistki, jak kto woli. Możesz określić nie tylko płeć, ale także kolor skóry, włosów, ubioru, a nawet rodzaj majtek! To ostatnie podoba mi się najbardziej. Po wyedytowaniu zawodnika masz do wyboru rodzaj rozgrywki i tor. Na torze ustalasz jeszcze odpowiedni widok i włączasz kilka okienek pomocniczych. Dzięki systemowi Windows'95 MICROSOFT GOLF ma kilka takich okienek, które bez problemu daje się włączać, wyłączać i rozciągać. Najważniejsze jest okienko z postacią golfisty. Wyświetla się w nim cały przebieg rozgrywki i wszystkie animacje związane z ruchem człowieka i piłeczki. Drugie ważne okienko ukazuje samą piłkę i pozwala na zdefiniowanie sposobu uderzenia. Zapewniam, że opanowanie tej sztuki to banał. Kolejne okienka pomagają w sprecyzowaniu siły uderzenia, techniki, zmierzeniu odległości. Bardzo przydatne okazuje się okienko wyświetlające sam dołek, szczególnie w fazie „zbliżania się" do jego okolicy. Przed kolejnym uderzeniem dobrze jest zmienić ustawienie zawodnika, kij, kąt zamachu i kilka innych czynników.



Większość aplikacji Windows zaopatrzonych jest w bardzo szczegółowe HELPY, a ponieważ ta gra zalicza się do tej rodziny, posiada świetnie napisaną instrukcję, słowniczek, a nawet pomoc dostępną w czasie gry lub po wykonaniu błędu. Program oferuje też instruktażowe filmiki uzupełnione głosem lektora. Warto posłuchać o każdym dołku i drzewie, o które może zawadzić piłka.

W kategorii golfów oceniam tę grę jako dobrą. Może nie jest ona szczytem techniki i marzeń, ale... w końcu nikt nie jest doskonały. Po kilku dłuższych partiach doszedłem do wniosku, że najlepszym relaksem dla zmęczonego pracą człowieka jest właśnie golf, a nie gry logiczne, które wymagają myślenia. W celu poznania tajników tej gry odsyłam do SS'4 i 27, gdzie opisaliśmy dość dokładnie zasady i terminy obowiązujące na zielonych polach. Aha, jeśli dbasz o własne zdrowie, graj tylko na Pentium!

Wicik



Microsoft'96

PC WIN'95 — **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
Microsoft — **100 zł**
Komentarz: bardzo fajny golfik, idealny w dużym biurze opleconym siecią

50





DEMO – CD'42



Pod koniec 1995 roku ukazała się gra, która stała się prawdziwym przebojem w dziedzinie komputerowej symulacji piłki nożnej. Mowa oczywiście o FIFA'96 (opis w SS'-32). Jej twórcy z EA SPORTS przełamali wcześniej ustanowione standardy, całkowicie dyskwalifikując konkurencję. Piłki nożne były wciągające, owszem, ale ich opracowanie pozostawiało wiele do życzenia. Piłkarze biegający po boisku byli mali, składali się z kilku pikseli, zasłaniali piłkę i ślizgali się po murawie. Nie było w tym raczej elementów widowiskowych. FIFA'96 zaskoczyła wszystkich wirtualnym środowiskiem gry. Oto po raz pierwszy mogliśmy rozegrać mecz w trójwymiarowym środowisku, ujrzeć zawodników z prawdziwego zdarzenia. Animacja była doskonała, obraz z kilku kamer robił wrażenie. Nic



więc dziwnego, że dziś, na początku 1997 roku oglądamy kontynuację tego absolutnego przeboju.

ODDAJE TOBIE, CO KRYJE W SOBIE

W FIFA'97 możesz grać nie tylko z komputerem, ale razem z 21 kumplami (wszyscy zawodnicy występujący w meczu)! Na jednym sprzęcie może kopać piłkę aż czterech graczy – w jednej drużynie lub przeciwko sobie. W sieci możliwe są pojedynki nawet na 22 komputery. Dotychczas przetestowałem wariant z czterema blaszakami sczepionymi siecią. Efekt dorównywał zabawie w QUAKE – nigdy nie przypuszczałem, że piłki nożne mogą być tak modne w sieci. Dostarczają zupełnie nowych wrażeń i gra wybitnie zyskuje na jakości. Korzystając z modemu możesz pograć bez wychodzenia z domu przy czterdziestostopniowym mrozie z kumplem mieszkającym osiemnaście zdrowasiek od ciebie.

O FIFA'97 pisaliśmy dosyć szeroko w poprzednim numerze w Rzucie Okiem . Jednak po rozegraniu kilkudziesięciu meczów dają się odczuć znacznie większe zmiany, niż tylko



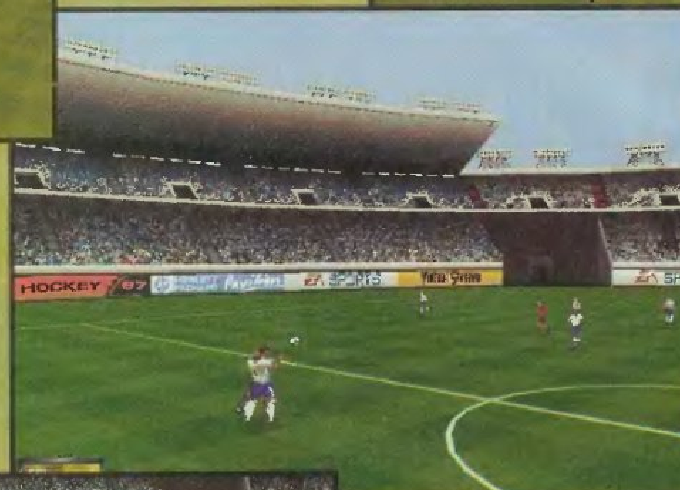
polepszenie grafiki i nadanie zawodnikom trzeciego wymiaru.

W porównaniu do FIFA'96 jest kilka istotnych zmian w trybach gry. Po pierwsze, do meczów rozgrywanych na stadionie dodano możliwość gry w hali przy zachowaniu wszystkich zasad obowiązujących na zielonej trawie. Różnica polega jedynie na ograniczeniu liczebności drużyn do 6 zawodników,



zmniejszeniu boiska i zamianie trawiastego podłoża na twardy parkiet. Rozgrywki uległy kosmetycznym zmianom. Zachowano opcję meczu towarzyskiego, ligę, puchar oraz mistrzostwa, a że minął już rok, zaktualizowaniu uległa większość jedenastek klubowych i narodowych. Stare, bezwartościowe rozgrywki ligowe w Malezji zastąpione zostały mocnymi europejskimi i południowo-amerykańskimi zawodami o mistrzostwa krajów.

Jak pamiętacie, mecze rozgrywało się w trybie action i simulation. Tryb action był tym samym, co simulation, ale można było wprowadzić dowolne zmiany. W FIFA'97 jest podobnie, ale doszedł trzeci tryb arcade, który jest odpowiednikiem simulation w przyspieszonej wersji.



Dla przypomnienia powiem, że tryb simulation jest wiernym odwzorowaniem rozgrywanego współcześnie meczu z uwzględnieniem wszystkich przepisów obowiązujących we współczesnej piłce nożnej. Przed rozpoczęciem meczu możesz wyedytować taktykę gry, dokonać wyboru formacji i ewentualnych zmian w ustawieniu. Ten element rozbudowano o możliwość dokonywania transferów zawodników z innych drużyn i edycji własnej drużyny. Poza tym, przesuwając na boisku konkretnych zawodników kilka metrów od ustalonego miejsca poruszania się, stwarzasz zupełnie nową taktykę, którą jesteś w stanie zaskoczyć nawet najstarszego weterana komputerowej piłki nożnej. Załóżmy, że twój przeciwnik przyzwyczajony jest do sytuacji, w której obrońcy grają w jednej linii. Jeśli nieznacznie wysuniesz skrzydłowych obrońców do przodu, a środkowych cofniesz w okolice pola karnego, to ostro namieszasz w głowie przeciwnikowi przyzwyczajonemu do obrony grającej w jednej linii. Ustawianie taktyk i formacji ma odniesienie tylko do meczów rozgrywanych na odkrytym stadionie. Ze zrozumiałych względów na hali nie jest to brane pod uwagę, ponieważ przerwanie akcji następuje po zdobyciu gola lub po faulu.

DŹWIĘK I GRAFIKA W ODCZUCIU WICIKA

Zdziwicie się, że za ocenę grafiki i dźwięku zabieram się w środku recenzji, ale bez tego nie mógłbym rzetelnie podniecać się grą. Grafika i dźwięk w FIFA'97 są doskonałe, perfekcyjnie wykorzystują możliwości maszyny i człowieka w końcu 1996 roku! Czegoś tak wspaniałego



nigdy jeszcze nie widziałem!!! Najokazalej prezentuje się animacja piłkarzy, urzekająca nawet największe gwiazdy i znawców futbolu. Trudno się dziwić zachwytom, skoro w specjalnie przygotowanym angielskim studiu technicy od Motion Capture współpracowali z gwiazdą Newcastle United, Davidem Ginolą. Efektem było przeniesienie kilkudziesięciu charakterystycznych ruchów i zagrań piłkarza na komputer. Grupa grafików 3D obudowała szkielet piłkarza i pokryła go teksturami. Dzięki temu po boisku biegają ślicznie animowani trójwymiarowi piłkarze, których ruchy przetwarzane są przez komputer w czasie rzeczywistym (jak np. w symulatorze lotu)!





FIFA'97

Przy ośmiu dostępnych widokach, przełączanych bezpośrednio z klawiatury, zagrania piłkarzy i ich spo-





sób poruszania się wprawiły mnie w osłupienie, szczególnie gracja i realizm ruchów. Opatentowany przez EA SPORTS system Virtual Stadium pozwala oglądać boisko z wielu punktów, co potęguje dynamikę rozgrywanych meczów. Wirujące kamery podążające za piłką jak cień są idealną kopią technik wykorzystywanych w transmisji meczów w telewizji.

W trakcie meczu towarzyszą nam komentarze trzech fachowców, a nie jednego, jak to miało miejsce w FIFA'96! Obszerność komentarzy, ich różnorodność i zaskakująca celność przyspieszają bicie serca. Najlepiej wywiązują się oczywiście Andy Gray i John Motson, którzy przy sytuacjach podbramkowych krzyczą jak opętane chlory spod budki z piwem!

NA BOICHU, PANIE ZDZICHU

Kiedy piłkarze wybiegają na boisko, w twoim pokoju rozlega się ryk stutysięcznego tłumu kibiców; oczywiście pod warunkiem, że podłączyłeś kartę dźwiękową do dobrego stereo. Publika szaleje, a zawodnicy niespokojnie wyczekują gwizdka sędziego. Gdy sędzia daje wreszcie sygnał, zapominasz gdzie jesteś i jak się nazywasz. Zamontuj 4 głośniki i zapuść dźwięk w surroundzie!

Już po pierwszym podaniu widać, że w porównaniu do FIFA'96 perspektywa jest o wiele lepsza, obszerniejsza. Na boisku więcej widać, a piłkarze są więksi, wyżsi, lepiej zbudowani – po prostu przypominają ludzi. Animacja jest niezwykle płynna, zawodnicy poruszają się niczym prawdziwi! Odkrywanie kilkudziesięciu zagrań i ruchów dostępnych w grze dostarczy ci rozrywki na wiele długich godzin. W końcu, jeśli do sterowania piłkarzem służy 6 przycisków klawiatury i 4 kierunkowe, to nie można się temu dziwić. W instrukcji kombinacje zagrań w ataku i w obronie zajmują aż 5 stron. Sam odkryłem pięć dodatkowych, a komputerowi przeciwnicy wykonują kolejne pięć nieznanych. Obecnie pracujemy nad nimi.

Dzięki tej grze udało mi się wykonać większość zagrań, o których śniłem po nocach. Podanie w uliczkę na wychodzącego napastnika, dynamiczny szczupak po ostrym dośrodkowaniu, strzały z woleja – to wizytówki FIFA'97. Z marzeń ziściła się także taktyczna strona gry, do której większość wydawców nie przywiązywała zbyt wielkiej wagi. Taktyka defensywna stała się w 100% defensywna, a przy ofensywnej piłkarze atakowali przez 90 minut.

W FIFA'96 denerwowały mnie niezrozumiałe reakcje sędziego lub też ich brak. W FIFA'97 jest inaczej – za faul bez piłki od razu dostajesz czerwony kartonik, za kosę od tyłu sędzia karze żółtymi kartkami, zaś za brutalne pchnięcie grasz jednym zawodnikiem mniej. Liniowi mylą się



czasami przy sygnalizacji spalonych, jednak wychwytują to skrupulatni komentatorzy.

Bardzo nie lubię, gdy po paru miesiącach gry komputer nie ma już ze mną szans, a kumple nie reprezentują wysokiego poziomu. Grać się odechciewa. FIFA'97 ma trójstopniową skalę trudności, więc mi to nie grozi. Na najłatwiejszym poziomie za każdym razem odprawiam z kwitkiem sterowane przez kompu-



ter, silniejsze ode mnie drużyny. Po uaktywnieniu najwyższego poziomu trudności nie udało mi się wyprowadzić nawet jednej skutecznej akcji i oczywiście przegrałem.

Doskonale prezentują się mecze na hali. Według mnie, znacznie lepiej niż w konkurencyjnych ON SIDE SOCCER i STRIKER'96. Tu takie mecze są o wiele bardziej dynamiczne, a hala ma zupełnie inną akustykę niż stadion. Dzięki temu łatwiej wczuć się w grę i wyobrazić sobie, że biega się pomiędzy komputerowymi zawodnikami!

FIFA'97 jest doskonała, ma najwyższą miodność i jest przeznaczona dla każdego, kto lubi komputerowe symulacje piłki nożnej. Dla mnie i tysięcy innych FIFA'97 jest biblią, nową religią, kultem. Kilkanaście osób, które zdążyły się ze mną zmierzyć, po prostu zakochały się w tej grze. Polecam ją wszystkim, bez względu na wiek i preferencje. Naprawdę, nawet nie trzeba kochać piłki nożnej, żeby w nią grać.

Wicik

KONKURS!!!

IPS Computer Group – dystrubutor gry FIFA'97 oraz redakcja zapraszają do wzięcia udziału w konkursie. Do wygrania pięć egzemplarzy gry FIFA'97 oraz pięć



koszulek z logo FIFA'97. Aby stać się posiadaczem jednej z nagród, wystarczy odpowiedzieć na trzy prościutkie pytania i przesłać odpowiedzi pod adresem redakcji.

1. *Wymień imię i nazwisko jednego z trzech komentatorów występujących w grze.*
2. *Kto posłużył jako model animacji zawodników?*
3. *Jakiej ligi piłkarskiej nie znajdziesz w FIFA'97?*

Odpowiedzi należy przysyłać do 12 lutego z dopiskiem „Konkurs FIFA'97".

EA Sports'96

PC DOS/WIN'95 **CD**
P75 ■ 8 MB RAM ■ 50 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **146 zł**
Komentarz: najlepsza symulacja piłki nożnej, biblia futbolu, nieprzeciętna grafika

DEMO – CD'42 **DEMO – CD'42**

LEW LEON











Dzień, w którym ukazała się gra A.D. 2044 (opis w SS'40), rozpoczął nową epokę dla polskich firm sofware'owych. ANNO DOMINI udowodniło, że polski produkt wcale nie musi być gorszy od zachodniego, a nawet może go przewyższać! Od tego czasu zespół SECRET SERVICE przestał patrzeć na polskie gry przez palce, gdyż skoro w Polsce można zrobić gry na światowym poziomie, trzeba oceniać je na równych z zachodnimi produkcjami prawach. LEW LEON doskonale potwierdza te słowa.

Bohaterem gry jest król zwierząt, młody lew imieniem Leon. Pomysł na grę powstał ponad półtora roku temu, czyli w okresie nasilonej „lwiej gorączki" – zbieżność faktów i postaci wydaje się być tu nieprzypadkowa. Leon spokojnie rządził swoim królestwem do czasu, aż grupa spiskowców pod przewodnictwem złego czarownika skradła jego koronę. Jak wiadomo, król bez korony to jak frytki bez keczupu, więc nasz Leon zabrał plecak, scyzoryk oraz walkmana i wybrał się na poszukiwanie zguby. Niestety, banda zbirów rozerwała jego koronę na osiem części, co znacznie utrudnia mu zadanie...

Po uruchomieniu gry oglądamy przyjemne intro z ręcznie rysowaną grafiką i miłym głosem lektora. Czy trzeba dodawać, że wszystkie, zarówno czytane, jak i napisane teksty występują w ojczystym języku? Po dawce dobrego, animowanego humoru można przystąpić do gry. LWA LEONA odróżnia od zwyczajnych platformówek przede wszystkim możliwość zbierania przedmiotów i dalszego ich wykorzystywania. Na przykład, aby przejść przez wodospad, musimy znaleźć kij, za pomocą którego zrzucimy głaz, który zatamuje wodę. Poziom skomplikowania zadań nie jest wysoki, ale z pewnością urozmaica zabawę. Oprócz typowych dla platformówek działań, takich jak bieganie i skakanie, Leon potrafi pływać, jeździć na nartach wodnych, dosiadać wielbłąda, a nawet latać balonem. Wszystkie te czynności oraz jeszcze wiele innych trzeba będzie wykonać, aby ukończyć całe dwanaście przygotowanych przez producenta etapów. Akcja gry będzie mieć miejsce w dżungli, pod wodą, w zamku, jaskiniach, w mroźnych górach i gorącym Egipcie. Kończąc kolejne poziomy, gracz jest nagradzany fajnymi animacjami. Na nudę nie można więc narzekać.

Gra zaskakuje dobrą, starannie dopieszczoną oprawą audio–wizualną. Grafika, będąca w dużej mierze dziełem studentów Akademii Sztuk Pięknych, stanowi spójną koncepcję, w której czuje się dużą dawkę wizjonerstwa. Ktoś po prostu miał pomysł. Momentami zakręcona kolorystyka (ach, te pastele) jest w stanie pochłonąć bez reszty każdą osobę nie pozbawioną wyobraźni. Wykorzystano technikę parallax scrolling, czyli tło zorganizowane w kilku niezależnie poruszających się płaszczyznach (w tym przypadku trzech). Wszystko to w połączeniu ze znakomitą muzyką stanowi solidną, lekko zwariowaną oprawę, która klimatycznie oscyluje w strefie sennych marzeń i wykręconych dobranocek. To kolejny polski produkt, który może poszczycić się pewną innowacją (a nie kopiowaniem zachodnich pomysłów). Gra powstawała przeszło dwa lata, początkowo jako dzieło grupki zapaleńców. W międzyczasie zespół autorski rozrósł się do ponad 30 osób, które wspólnymi siłami zapracowały na sukces.

LEW LEON niestety nie jest pozbawiony mankamentów, o których wypada tu wspomnieć. Gra jest bardzo trudna, co w wypadku produktu adresowanego głównie do kilkuletnich dzieciaków może zniechęcić do gry. Bardzo uciążliwy okazuje się system zapisu stanu gry, gdyż można z niego korzystać jedynie po przejściu każdych czterech etapów.




LEW LEON z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom platformówek, a szczególnie wytrwałym graczom. Gra jest naładowana dużą dawką humoru i może pochłonąć na dłuższy czas. To kolejne duże wydarzenie na polskim rynku wydawniczym. Duże brawa dla firmy LERYX LONGSOFT za debiut na wysokim poziomie.

Joseph & Gulash



Leryx Longsoft'96
PC DOS — 1 CD
486DX33 ■ 8 MB RAM VGA ■ SB ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
IPS Projekt (PC CD) — 99 zł
80
Za: dobra, solidna gra; inwencja!
Przeciw: momentami za trudny



DEMO – CD'40 DEMO – CD'40



F1 MANAGER

Gdy na rynku gier ukazał się GRAND PRIX MANAGER 2 (opis w SS'33) z MICROPROSE, wydawało się, że przynajmniej w bieżącym roku nie doczekamy się w tematyce Formuły 1 niczego nowego. Któż bowiem chciałby wdać



się w konkurencję z takim gigantem, jakim jest MPS? Na szczęście ulubionym zajęciem mniejszych firm jest podgryzanie dużych. Dzięki temu możemy zagłębić się w kolejny manager odtwarzający świat wielkich wyścigów.

F1 MANAGER'96, oficjalnie zaaprobowany przez Stowarzyszenie Konstruktorów Formuły 1 (Formula 1 Constructors Association), jest produktem niemieckiej firmy SOFTWARE 2000. Jego dystrybucja na rynku europejskim przypadła jednak EUROPRESS – francuskiej firmie znanej chociażby z wydania cieszącego się dużym powodzeniem programu KLIK & PLAY. Wszystko wskazuje na to, że F1 MANAGER odniesie sukces na skalę europejską – pierwsze dwa miesiące sprzedaży w samych tylko Niemczech przyniosły 60.000 sprzedanych egzemplarzy i nagrodę Platinum Award pisma PC Power.

NAJAZD KAMERY

Już na pierwszy rzut oka odnajdujemy w grze typową dla SOFTWARE 2000 grafikę. Ta sama, nieco przygruba kreska pojawiła się już w OCEAN TRADER (SS'35) czy FOOTBALL LTD. (SS'34). Przez większość czasu towarzyszą nam statyczne obrazki, jednak jak na nowoczesny produkt, mamy tu też odgrywane z CD filmiki.

Nowością jest możliwość oglądania toru podczas treningów i wyścigów. Przekaz telewizyjny nadawany jest z kilkunastu kamer rozmieszczonych na poboczach, na helikopterze oraz zainstalowanych w twoich samochodach. Jakość grafiki może nie dorównuje GRAND PRIX 2, ale jak na (tradycyjnie ubogi graficznie) manager jest zadziwiająco zaawansowana.

Podczas rozgrywki twoja działalność będzie niezwykle urozmaicona. Będziesz negocjował z bankiem i sponsorami finansowanie swojego teamu. W biurach konstruktorskich i fabryce musisz nakreślić kierunki badań i produkcji nowych podzespołów. Ważna jest także odpowiednia polityka kadrowa – dobór kierowców i specjalistów z różnych branż. W tracie wyścigu pokierujesz w czasie rzeczywistym taktyką jazdy swoich kierowców.





F1 MANAGER oferuje niezwykle płynną regulację stopnia trudności, punktowania i celów rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry można wybrać jedną z wielu stajni Formuły 1 – od jej zasobów i pozycji rynkowej zależy bardzo wiele. Można jednak stworzyć własny team, dobierając jego parametry według własnego uznania. Duży nacisk położono na realizm gry. Nazwiska, potencjał badawczy, stan posiadania każdej „stajni" F1 zostały precyzyjnie odtworzone.

Z CZYM DO LUDZI?

Sporo pracy włożono w stworzenie maksymalnie realistycznych mechanizmów rządzących światem finansów (pozyskiwanie sponsorów) oraz zachowaniem wozów i kierowców na wyścigowym torze. Komplikacja gry wyrasta jednak znacznie powyżej tego, czego można oczekiwać od managera. Z jednej strony, daje to graczom maksymalną swobodę rozgrywki, możliwość wypróbowania własnych oryginalnych pomysłów, z drugiej – wywołuje pewne znużenie w obsłudze wielu elementów gry.

F1 MANAGER z pewnością jest trudniejszy w obsłudze niż GP MANAGER. Chociaż autorzy dołożyli spory interaktywny HELP, to jednak np. samo zaprojektowanie, wyprodukowanie części, a następnie złożenie tego złomu do kupy zabiera kilka godzin. A przecież trzeba jeszcze maszynę przetestować w tunelu aerodynamicznym, wynająć tor na jazdy próbne, zapakować wozy i części zamienne na ciężarówkę, na torze zaś ustalić ilość tankowanego paliwa, taktykę jazdy i kolejność zjazdów do boksu. Uff... Na pewno nie jest to gra dla szukających szybkiej rozrywki.



Europress'96
PC DOS — 1 CD
486DX/66 = 8 MB RAM = 30 MB HDD
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE
Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group — 119 zł
75
Za: niezwykle dokładna symulacja klubu F1
Przeciw: jednak zbyt dokładna

Konieczność grzebania się w rozlicznych szczegółach z pewnością odstraszy mniej zainteresowanych graczy. Dla zagorzałych fanów Formuły 1 będzie jednak dodatkowym magnesem. Bogactwo opcji umożliwia precyzyjne sterowanie zarówno konstrukcją i ulepszaniem wyścigowego bolidu, polityką finansową, jak i taktyką rozgrywania wyścigu. Liczba uwzględnionych możliwości gwarantuje ciekawą rozgrywkę i brak jednostajności. Może się jednak okazać, że czynności, których trzeba dopełnić przed każdym wyścigiem, jest nieco zbyt dużo jak na cierpliwość statystycznego gracza.

Pejotl







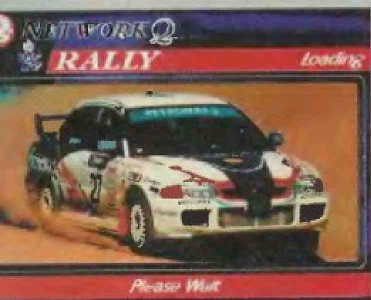








Czesi mają Škody jak marzenie, a my mamy Dewoo...



RALLY CHAMPIONSHIP

Debiut firmy EUROPRESS w dziedzinie wyścigów samochodowych jest o tyle zaskakujący, że może przetasować obowiązujące od pewnego czasu standardy. RALLY CHAMPIONSHIP to przede wszystkim słynny angielski wyścig RAC, ale nie tylko. Oprócz udziału w wyścigu możesz zasuwać po rozmaitych trasach indywidualnie, na czas lub też zespołowo. Dla kierowców, którzy nie mają czasu na przejechanie całego turnieju, przygotowano mniejsze zestawy wyścigów. Grę obsługuje się za pomocą intuicyjnego i przejrzystego interfejsu, na który składają się głównie różne ikonki.



Zasadnicze pytanie, jakie stawia sobie początkujący kierowca, brzmi: na czym mogę powyciskać? Do dyspozycji masz kilka niezłych wózków. Zacznijmy od mojego ulubionego – RENAULT MAXI MEGANE w uroczym, żółtym lakierze wygląda naprawdę nieźle. Następnie samochód rodem z Malezji, PROTON WIRA, auto raczej na polskich drogach rzadko spotykane. FORD ESCORT RS COSWORTH to bryka, której raczej nikomu nie trzeba bliżej przedstawiać. Podobnie ma się sprawa z GOLFEM GTI 16V. SUBARU IMPREZA to raczej nieatrakcyjny samochód, ale niektóre parametry ma wręcz zadziwiające. I na koniec małe zaskoczenie – SKODA FELICIA – widać, że nasi bracia z południa mają co pokazać podczas wyścigów wysokiej klasy. Obecnie Polacy wypadają raczej kiepsko pod względem osiągnięć motoryzacyjnych – nie daję większych szans w takim wyścigu nawet ostatniemu „krzykowi" mody – Polonezowi Atu. Ani nawet tym, które przeszły całą serię nowych testów.

Gra ma charakter raczej zręcznościowy. Jest dość podobna do wyścigów samochodowych, którymi szczycą się konsolarze, np. SEGA RALLY. Można się spierać, które są lepsze i efektowniejsze, ale na pewno SEGA po wydaniu konwersji na PC nie osiągnie już takiego efektu, jaki byłby możliwy wcześniej.

Mocną stroną RALLY CHAMPIONSHIP jest oprawa graficzna. Fantastycznie wyglądające samochody, opracowane do najdrobniejszego szczegółu, to bardzo dobra wizytówka gry. Szkoda tylko, że podczas zderzeń nie widać uszkodzeń na karoserii. Ale za to gdy ruszasz z piskiem, sugestywny dym pojawia się tylko przy kołach napędowych. Niby drobiazg, ale świadczy o dbałości o detale. Daleki krajobraz tworzą plastyczne bitmapy. Jednak nie wzgórza na horyzoncie nadają charakter tej grze. Trasy wyścigów otaczają głównie lasy. Bezpośrednio koło drogi rosną pojedyncze drzewa, zaś nieco dalej pojawia się zwarta ściana lasu. Często widzisz kibiców, którzy nie bacząc na pogodę przyszli podziwiać twoje wyczyny. Z rzadka pojawiają się też różne elementy dodatkowe, takie jak mostki, wiadukty czy groble. Jednak inwencja twórcza autorów tras nie jest zabójcza i prawie cały czas jeździ się po lesie. Poniekąd przyczyna tego tkwi w prawdziwych rajdach RAC, które odbywają się właśnie na zalesionym terenie.



Jednak z pewnością nie można mówić o monotonii. Wyścig jest dynamiczny niczym rozjuszony byk. Wszystko dzieje się bardzo szybko i dość agresywnie. Kierowcy, których spotkasz na torze, raczej nie zdobyliby zaszczytnego tytułu „kulturalnego kierowcy WOT". Ci twardziele prędzej wywalą cię z wielkim hukiem z trasy niż pozwolą się wyprzedzić. Musisz się wykazać, nie masz wyjścia.

Wyścigi odbywają się o różnych porach roku i w najrozmaitszych warunkach pogodowych. Często wycieraczki będą zbierały śnieg, przybywający w zadziwiającym tempie, a jeszcze częściej będziesz ochlapywał fontannami wody stojących na poboczu widzów. Wiele razy zmieni się nawierzchnia trasy, a co za tym idzie, zmieniać się będzie charakterystyka jezdna. Śledź uważnie informacje o pogodzie i ukształtowaniu toru – przed każdym wyścigiem będziesz musiał ustawić kilka istotnych parametrów samochodu. Opony, przełożenia, konfiguracja zawieszenia, hamulców i układu kierowniczego – jest nad czym pomyśleć. Dobre przygotowanie samochodu w zależności od typu trasy i pogody pozwoli zaoszczędzić cenne sekundy, bardzo przydatne w klasyfikacji końcowej. Musisz pamiętać, że wyścigi na czas to podstawa turnieju RAC.

Gra jest taka, jakie powinny być wyścigi samochodowe. Efektowna, realistyczna wizualnie, dynamiczna i prosta w obsłudze. W dodatku w sieci może grać osiem osób. Nie ma co gadać – warto grać.

KaYteck

Europress Software'96
PC DOS/WINDOWS CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **135 zł**
75
Za: modelowanie samochodów, oprawa
Przeciw: brak widocznych uszkodzeń aut



DEMO – CD'40







S.T.O.R.M.



W roku 2055 odkryto na dnie oceanów silnie skoncentrowany rzadki pierwiastek o nazwie PRAXILLIUM, mogący dostarczać bardzo wielkich ilości energii. Ma on rozszczepialne cechy uranu, jednakże jego użycie nie powoduje powstawania odpadów radioaktywnych. Korporacja B.A.E.R w błyskawicznym tempie założyła tam w pełni zmechanizowaną kopalnię, przynoszącą gigantyczne zyski. Niepodziewanie, w kopalni nastąpił wybuch. Na rozpoznanie



wysłana zostaje łódź podwodna S.T.O.R.M. mająca dostarczyć informacji na temat strat i zbadać, co mogło być przyczyną wybuchu.

S.T.O.R.M. to podwodna strzelanina widziana całkowicie z boku, w której gracz kontroluje Podwodny Okręt Taktycznego Rozpoznania Operacyjnego. Gra pomyślana została całkiem przyzwoicie, bo oprócz tego, że okręt potrafi pływać i strzelać to jeszcze może wypuścić łapę, która zbiera porozmieszczane na trasie paczki. Jest i nurek, który przydaje się do zbierania bonusów tam, gdzie okręt okazuje się zbyt wielki (np. we wszelkiego rodzaju szczelinach). Wszystko w grze sprowadza się do jednego – dotrzeć jak najdalej w prawo, po drodze pokonując płetwonurków i statki nieprzyjaciela uważając jednocześnie na duże miny, małe miny i spadające z góry śmieci. Czasem pojawiają się też interaktywne sekwencje strzeleckie, w których ruszając celownikiem za pomocą myszki trzeba postrzelać np. do sieci wiążącej wieloryba (?).



O grafice nie można powiedzieć złego słowa – w całości renderowana na stacjach graficznych prezentuje się doprawdy wspaniale. Łodzie, nurkowie a nawet ryby i bąbelki powietrza, wszystko zostało przygotowane z dużą dbałością o szczegóły. Dno morskie zostało ubrane we wspaniałe tekstury, występuje też wielowarstwowy scrolling (tzw. parallax). Gra pracuje tylko w rozdzielczości 640x480. Jeśli chodzi o dźwięk, to wyraźnie nie nadąża za grafiką. Efekty podczas gry nie są najtrafniej dobrane, podobnie jak głosy występujących w grze postaci. Co innego muzyka przygrywająca z kompaktu, bo ta bardzo umiejętnie buduje atmosferę i nastrój.





Niestety S.T.O.R.M. posiada dwa bardzo poważne mankamenty. Do momentu, w którym uruchomiłem S.T.O.R.M. myślałem, że w shoot'em–upy jestem niezły. Z racji posiadanych konsol bardzo często gram w strzelaniny, nawet te najtrudniejsze, najbardziej hardcore'owe. Widziałem ich setki, grałem w setki i szło mi naprawdę dobrze. Po uruchomieniu gry S.T.O.R.M. doświadczyłem uczucia, że moje umiejętności zatrzymały się na poziomie przedszkolnym. Ta całkiem fajna gra ma absurdalny wręcz poziom trudności, który wzrasta w absurdalnie szybkim tempie. Na pierwszym, króciutkim i będącym właściwym wprowadzeniem do gry poziomie ginie się błyskawicznie i to co najmniej pięć razy, a każdy następny poziom jest trudniejszy od poprzednika. Gratulacje dla tego, kto przejdzie pierwsze pięć poziomów.



Drugim istotnym kwasem jest brak akcji i urozmaiceń. S.T.O.R.M. wymusza na graczu ostrożną, wolną rozgrywkę, gdyż jakakolwiek próba przyspieszenia przez pięć sekund zostaje ukarana spadającym z góry balem, beczką lub kamieniem, a także kilkoma strzelającymi łodziami przeciwnika. Kolejne poziomy praktycznie nie różnią się od siebie poza grafiką, a to zbyt mało aby wciągnąć gracza. W sumie gra jest wolna i nudna. S.T.O.R.M. wydany został na trzech płytach CD, na których zamiast urozmaiconych leweli poupychano animacje w wysokiej rozdzielczości.

S.T.O.R.M. potrafi udowodnić każdemu graczowi jak niskie są jego umiejętności strzeleckie. Bardzo ładna oprawa graficzno–dźwiękowa zostaje niespodziewanie zniszczona przez okrucieństwo, z jakim gra pastwi się nad wściekłym graczem. Pozycja godna uwagi jedynie dla twardych, cierpliwych i zawziętych maniaków najbardziej hardcore'owych strzelanin z masą wolnego czasu i drewnianym kołkiem do zaciskania na nim zębów.

Gulash

Electronic Arts'96

PC DOS/WINDOWS — 3 CD

P60 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group — 137 zł

Za: grafika, animacja

Przeciw: cała reszta







DAYTONA USA

SEGA'96

PC WINDOWS'95 — 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 52 MB HDD
SVGA ■ SB ■ SB AWE 32 ■ GUS
Saturn

Autoryzowany dystrybutor
[illegible] (PC CD) — 159 zł
[illegible] (Saturn) — 199 zł

Za: pzepiękne trasy
Przeciw: ale są tylko trzy...

85

Gracze nerwowo oczekujący na pojawienie się SEGA RALLY w wersji na PC mogą na razie zadowolić się konwersją innego konsolowego hitu z Saturna – DAYTONA USA. Ta gra także pochodzi ze stajni SEGA i w wielu punktach jest podobna do RALLY. Pracuje pod Windows'95 i oferuje dość nieskomplikowaną, ale za to doskonale przygotowaną rozrywkę. Proste menu, szybki wybór samochodu i już siedzisz w fotelu kierowcy rajdowego. Skrzynia manualna lub automatyczna, nerwy mocno nadszarpnięte i oczy wlepione w światła startowe. Silnik miło mruczy, emocje rosną. Trzy, dwa, jeden... Odgłosy widowni giną w ogłuszającym ryku wysokoobrotowych silników. Pisk opon, bajerancki dym i już zawodnicy są na trasie.



Tras jest niewiele, a ściślej mówiąc – trzy. Dlaczego? Jest to prawdopodobnie wynik rozwiązań graficznych. Każda trasa została oddzielnie przygotowana, tor wiedzie przez coraz to inne tereny. Nic się nie powtarza, co chwilę oko cieszą nowe bajery. Mosty, wiadukty, tunele, autostrady, promenady... Monotonia z pewnością nie grozi.

Wygląd tras w DAYTONA USA to coś pomiędzy MEGARACE 2 (opis w SS'39) a SCREAMER (SS'31). Pierwszy tytuł kojarzy się z dokładnym, wręcz perfekcyjnym opracowaniem tras, wijących się, wznoszących i opadających, drugi zaś z całą masą rozmaitych elementów, niespodzianek, animacji i różnych zdarzeń wokół toru. Tutaj wydaje się, że otoczenie żyje własnym życiem. Latają samoloty, jeżdżą samochody, pływają statki... rośnie trawa. Niekiedy możesz nawet trafić na stada ptaków. Klimat jest naprawdę przedni. Aż miło popatrzeć, jak uderzone barierki lub słupki latają w powietrzu. Niekiedy nawet samochody wzbijają się w powietrze. Nie ma się jednak co martwić – samochód koziołkuje, ale zawsze ląduje na czterech kołach, gotów do dalszej zwariowanej jazdy. W efekcie karoserie samochodów noszą ślady ciężkich przejść. Co prawda, nie można tego porównywać z DESTRUCTION DERBY, ale i tak widok rywala, który porusza się autem z wybitymi szybami i pogiętą maską, jest dość budujący.

DAYTONA USA to wyścig ostry jak żyleta. Każdy z zawodników walczy o swoją pozycję z uporem godnym lepszej sprawy. Zajeżdżają drogę, przyciskają, a nawet się zderzają. A wszystko po to, byś nie mógł ich wyprzedzić. Na szczęście większość prostych jest dość szeroka i jak odpowiednio przygazujesz, być może zdołasz kilku cwaniaków wyprzedzić. Jeśli ci się nie uda, spróbuj użyć metod a'la nosorożec – przywal, wyrzuć z trasy, zepchnij na filar wiaduktu... Wykaż się inicjatywą, gdyż pierwsze miejsce z pewnością nie jest przeznaczone dla lamerii.





Jazda jest jak na mój gust troszeczkę zbyt chaotyczna. I to zarówno pod względem zachowania komputerowych kierowców, jak i charakterystyki jezdnej twego wozu. Szczególnie na zakrętach zachowuje się dość dziwnie. Z pewnością to nie podsterowność, raczej przypomina branie zakrętów bokiem i w dodatku przy utrzymanej przyczepności. Niestety, takie realia rządzą tymi wyścigami – by wygrać, musisz się dostosować. Być może na początku będzie ci dosyć trudno oswoić się z prowadzeniem komputerowego bolidu, ale z pewnością po kilku wyścigach będziesz dokładnie wiedział, czego się na trasie spodziewać. Szczególnie poćwicz zakręty.



DAYTONA to wyścigi fajne, ale trzeba uczciwie powiedzieć, że jest to gra, w której fenomenalnie opracowane elementy (grafika) łączą się z dość kiepskimi rozwiązaniami (prowadzenie samochodu). Gra jest prosta, łatwa i z pewnością na początku przyjemna. Ale na ile dobrej zabawy wystarczą jedynie trzy trasy? W dodatku do pełnej płynności potrzeba lepszego niż P100 sprzętu – w wysokiej rozdzielczości gra nabiera kolorów dopiero na P133.

KaYteck







DEMO – CD'42

DESTRUCTION DERBY 2

Maniakalni wielbiciele szaleńczej jazdy wszelkimi samochodami na każdej drodze i dróżce, szykujcie się! Nadchodzi kontynuacja najbardziej brutalnych i bezwzględnych wyścigów samochodowych, jakie widział świat. Czekają was dziesiątki, jeśli nie setki poważnych zderzeń i niezliczone stłuczki. Wygra największy twardziel, który oprócz tego, że będzie pierwszy, pozostawi za sobą najwięcej tlących się wraków rywali. Nie pora na sentymenty, czas na DESTRUCTION DERBY 2!

Tym razem szaleńcza rywalizacja toczy się na siedmiu nowych trasach. O ile poprzednia edycja gry bazowała głównie na klimacie, o tyle w drugiej części czadową rozgrywkę uzupełnia świetne opracowanie graficzne. Tory otaczają trybuny, reklamy, drzewa, budynki... Co chwila przejeżdża się pod kładkami dla pieszych, mostami lub ginie się w czarnych wlotach tuneli. W dodatku wszędzie pełno żądnych krwi widzów. Co chwila mijasz fontanny kolorów – to różnorakie reklamy. Także sedno walki, czyli obraz uszkodzeń samochodów został znacznie wzbogacony. Odrywające się koła, snopy iskier, dachowania, koziołkowania, wybijane szyby, fruwające maski, gnieciona karoseria... czego chcieć więcej? Daleki horyzont tworzą przyjemne obrazy kanionów, morza, lasów lub czegoś tam jeszcze. Na monotonię grafiki z pewnością nie możesz narzekać. Chociaż biorąc pod uwagę to, co dzieje się na torze, nie znudziłbyś się nawet wtedy, gdyby trasy otoczone były białymi plamami. Nie bierzesz przecież udziału w wycieczce krajoznawczej, tylko w najbardziej zwariowanym wyścigu wszechczasów.

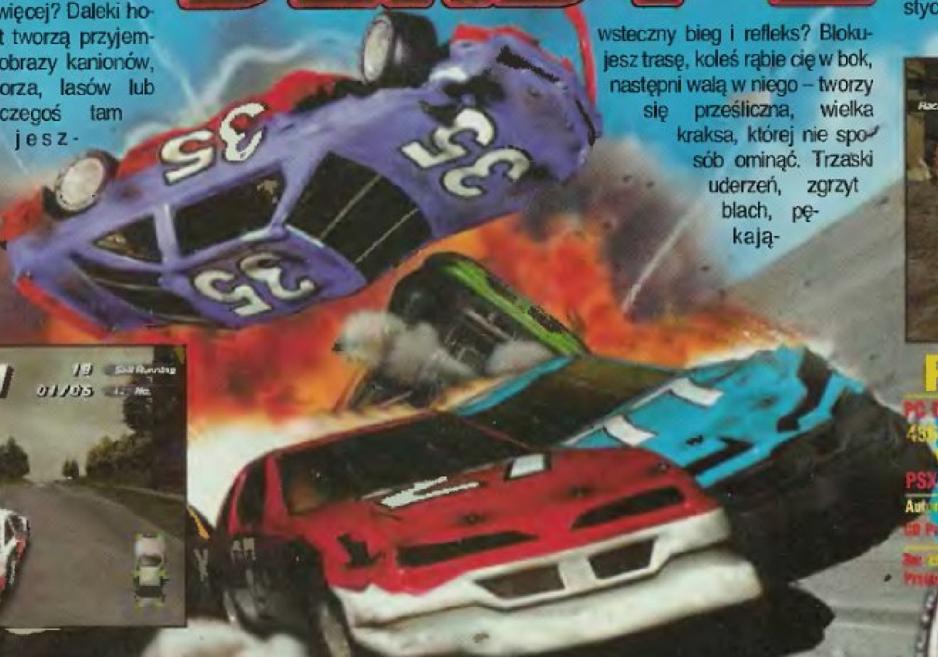


Twórcy przewidzieli zarówno wersje pod DOS i Windows'95. Gra może pracować w VGA, jak i w trybie podwyższonej rozdzielczości. Ja grałem w Windows na P133 i, szczerze mówiąc, gra pracując w Hi-Res bardzo nieprzyjemnie zwalniała. Być może edycja pod DOS będzie pracować nieco sprawniej.

Są zasadniczo trzy typy wyścigów. Zasady WRECKING RACING są dosyć złożone. Bierzesz udział w kolejnych rajdach, podczas których musisz wyeliminować jak największą liczbę przeciwników i w dodatku zająć jakąś niezłą lokatę. Coś w rodzaju nocnego powrotu z polskiej dyskoteki. Oczywiście, nie możesz dopuścić, by jakiś leszcz przerobił twoje auto na nic nie warty złom. Dlatego musisz być dobry, a nawet więcej – bardzo dobry.

Wykorzystaj fakt, że każdy wyścig ma kilka okrążeń. Wystartuj, prowadź i nie daj się wyprzedzić. Jeśli nabierzesz wprawy, dość szybko zobaczysz przed sobą jakieś auto – pewnie będzie to jakiś nieźle uszkodzony maruder, którego w każdym normalnym wyścigu byś wyprzedził. Ale nie tutaj. Ty dajesz po garach, osiągasz dwieście na godzinę i delikatnie ruszasz kierownicą, tak by przyrąbać gościowi prosto w tyłek albo jeszcze lepiej – w bok. Przy takiej prędkości kolesiowi oczy wyskakują z orbit, a jego samochód rozlatuje się na kawałki. Możesz też liczyć na efektowną wywrotkę, turlanie, koziołkowanie... Jest jeszcze lepszy numer. Zapewne zastanawiasz się co robić, gdy wskaźniki uszkodzeń przedniej części samochodu niebezpiecznie się czerwienią, a reszta twojego bolidu jest w miarę cała. Otóż znajdujesz jakąś dłuższą prostą, zatrzymujesz się na końcu i czekasz, aż pojawi się jakiś zawodnik. Zapewne będzie to ten męczący facet, który ciągle chce cię wyprzedzić. Wtedy zaczynasz jechać do tyłu i tak kierujesz, by tamten wjechał ci w tył. Tobie pogniecie się kufer, zaś tamtemu silnik powinien wejść na przednie siedzenie. I znów lecą punkty, a gość na pewno już cię nie wyprzedzi. A co zrobić, gdy zarówno przód, jak i tył twojego wozu wyglądają tak, że nawet najlepszy blacharz ucieka ile sił w nogach? Oczywiście – metoda na policjanta. Wyprzedzasz nieco grupę i ustawiasz się bokiem w poprzek trasy. Zapewne pierwszy zawodnik będzie starał się wyminąć przeszkodę, ale od czego masz gaz, wsteczny bieg i refleks? Blokujesz trasę, koleś rąbie cię w bok, następni walą w niego – tworzy się prześliczna, wielka kraksa, której nie sposób ominąć. Trzaski uderzeń, zgrzyt blach, pękające szyby. A ty jak najszybciej odjeżdżasz, nic tu po tobie. Po jakimś czasie przeciwnicy ominą karambol. Wrócą na trasę, dadzą gazu, miną parę zakrętów i... Jakże by inaczej – przywalą w twój drugi bok! Prawda, że urocza gra?





Możesz też potrenować prowadzenie auta jeżdżąc na czas lub wziąć udział w odbywającym się na wielkich arenach DESTRUCTION DERBY – co to jest, znawcom tematu wyjaśniać nie trzeba. Jeśli mimo wszystko nie kapujesz, powiem tylko, że taki wyścig kończy tylko jeden ledwo toczący się samochód.

Nie ma co gadać – i tak wszyscy wiedzą, o co chodzi. Druga część gry jest super. Klimatyczna, odjazdowa i bardzo brutalna... Trzeba przyznać, że mamy do czynienia z kontynuacją, której walory przewyższają pierwowzór. Dla wielbicieli wyścigów i maniaków pierwszej części ten tytuł jest pozycją obowiązkową. „Niezrzeszeni" też powinni poczuć bluesa. Rzadko kiedy gry oferują tak fantastyczny klimat.

KaYteck



Psygnosis'96

PC DOS/WINDOWS'95 ■ 1 CD
486DX2/... 8 MB RAM ■ ... MB HDD
VGA/SVGA ■ SB AWE 32 ■ GUS
PSX

Autoryzowany dystrybutor: CD Projekt (PC-CD) — 138 zł

80

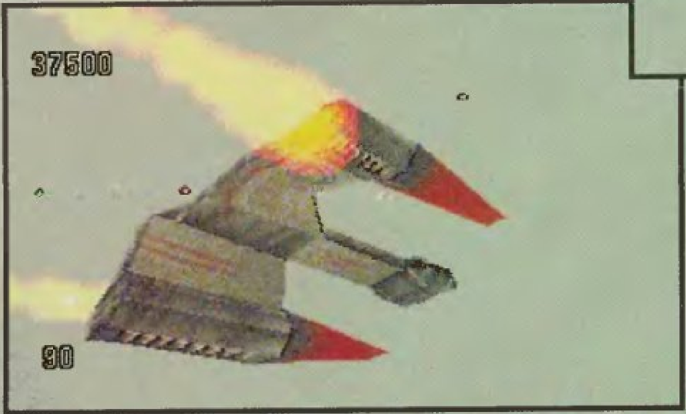
...brutalność, nerwy, ...
... uspokojenia...?



DEMO – CD'42









STARFIGHTER 3000

Małe, fajne gierki zręcznościowe osadzone w lotniczych realiach to jest to. Dla jednych świetne wytchnienie po złożonych realistycznych symulacjach, zaś dla drugich szczyt zainteresowań szeroko pojętymi symulatorami. Jak powinna wyglądać taka gra? Przede wszystkim powinna być płynna, szybka i dynamiczna. Pomysł, owszem, powinien być nieszablonowy, ale klimat takiej gry zależy głównie od pracy programistów. To ich profesjonalizm decyduje o sukcesie rynkowym. Realistyczny symulator może niekiedy nieco skakać – gracz przymknie na to oko, gdyż skupia się na taktyce, rozgrywka odbywa się w umyśle. W lotniczych grach akcji grą jest to co widzimy. Dlatego jeszcze raz warto zaakcentować płynność. Następnie dobra grafika i mała liczba opcji. No i oczywiście jakiś wciągający klimacik, bez którego ani rusz. Jeśli powyższe elementy dodamy do siebie w odpowiednich proporcjach, poniekąd powinien wyjść nam STARFIGHTER 3000.

Ten prosty symulator rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Standardowe samoloty zastąpiły cuda postępującej techniki, czyli dziwaczne pojazdy plujące różnokolorowymi płomieniami. Brzmi banalnie, ale wygląda ładnie. W grze w niewielkim natężeniu zawarto elementy komplikujące nieco rozgrywkę. I bardzo dobrze, gdyż strzelaniny lotnicze, w których jedyną zasadą jest nawalanie do wszystkiego co się poruszy nudzą się równie prędko, jak szybko Berger wygrywa dowolną bitwę w historii świata. Tak więc oprócz tego, że walczysz z hordami przeciwników, przed tobą stoją bardzo ważne zadania wyznaczone przez naczelne dowództwo.





Misje są dosyć zróżnicowane, jednak najczęściej polegają na lotach uderzeniowych, w wyniku których większość instalacji naziemnych przeciwnika nie nadaje się już do użytku. Niekiedy walkę będziesz toczył w przestrzeni międzygwiezdnej – w przyszłości będzie to normalne pole walki. Takie misje najczęściej związane będą z wywalczeniem przewagi powietrznej, a raczej kosmicznej, lub też ze zniszczeniem jakiegoś wielkiego statku międzygwiezdnego. Wykonanie zadania nie jest bynajmniej łatwą sprawą – przeciw tobie wróg wystawia wszystko co ma, a ma tego całkiem sporo. I tak: by wykonać misję będziesz na pewno musiał ostudzić zapał wielu pilotów latających najprzenaróżniejszymi maszynami bojowymi; przy pomocy bomb, rakiet albo działek będziesz musiał wybić z głowy naziemnym artylerzystom pomysł bezustannego ostrzeliwania twojego ulubionego myśliwca; najgorsze co może cię spotkać, i na pewno spotka, to kierowane rakiety przeciwlotnicze – z takimi wybuchowymi urządzeniami jest poważny problem, gdyż wprawdzie masz do obrony pakiety mylące, ale bardzo szybko się one kończą.





Gdy polatasz jakiś czas, zaś twą pierś będą zdobić piękne międzygalaktyczne ordery, przyjdzie pora na działanie w grupie – dostaniesz podkomendnych. Będziesz mógł wydawać różne rozkazy swoim podopiecznym. Oczywiście STARFIGHTER nie zmieni się w jednej chwili w grę taktyczną, ale skupienie się na czymś jeszcze oprócz strzelania na pewno ci nie zaszkodzi. Będziesz mógł wybierać formacje w jakich będziecie szarżować po niebie oraz określać zachowanie podwładnych. Nie jest tego dużo, ale z pewnością zauważysz, że wydawanie rozsądnych rozkazów ułatwia ci wykonanie misji. A misja jest zawsze najważniejsza – w dowództwie nikt nie chce słyszeć, że jej nie wykonałeś.

Jak już mówiłem, gra jest niezwykle płynna i to jest jej podstawowy plus. Oprócz tego cały otaczający cię świat zbudowany jest nietypowymi metodami graficznymi. Nietypowymi nie znaczy, że złymi, a w tym przypadku jest wręcz przeciwnie. Grafika to połączenie w pewnym sensie prostoty grafiki wektorowej z bogatym zestawem rozmaitych tekstur. Wszystkie budynki wydają się w pierwszej chwili schematyczne, ale gdy podleci się bliżej można się tylko dziwić w jaki sposób autorom udało się uzyskać tak dynamiczną akcję. Dość specyficzne są też wybuchy – w miejsce standardowych płomieni pojawiają się różnokolorowe kule i coś na kształt barwnego dymu. Kolejny plus grafiki to ukształtowanie terenu, który jest plastycznie pofałdowany, a co za tym idzie dość realistyczny. Chociaż mówiąc o wyglądzie gruntu trzeba zaznaczyć, że niekiedy jest zbyt monotonny. Takie wrażenie ma się szczególnie, gdy lecisz do miejsca akcji, czyli podczas nielicznych chwil spokoju.

Krisalis'96 — **65**

PC DOS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB ■ SB AWE32 ■ GUSI

Za: prostota, ładne wybuchy
Przeciw: gra raczej prozaiczna i nieciekawa





STARFIGHTER 3000 należy do gatunku tych małych uroczych fajnych gierek, które zabierają graczom nadzwyczajne ilości wolnego czasu. Krótko mówiąc jest to strzelanina łatwa, lekka i przyjemna, ale nie banalna. Autorzy dobrą zabawę postawili na pierwszym miejscu, ale nie zapomnieli, że najczęściej do niezłej rozrywki potrzeba odrobinki myślenia.

KaYteck









ALIEN TRILOGY

Dość długo trzeba było czekać na grę bezpośrednio opartą na motywach trylogii filmowej ALIENS. Film jest klasą sam w sobie, zaś aktorstwo Sigourney Weaver, szczególnie w drugiej części, jest niezwykle kunsztowne. Nawiasem mówiąc, podobno planuje się realizację czwartej części „Obcego" i to w dodatku z Weaver w roli głównej. Jak to możliwe, zapytacie pewnie, mając w pamięci Ripley pochłanianą przez płomienie – otóż przyszłość nie zna granic technicznych ani moralnych – trochę kodu genetycznego i powstaje klon człowieka.

ALIEN TRILOGY nawiązuje do trylogii tylko tytułem. Klimat gry kojarzy się wyłącznie z częścią drugą, zresztą według mnie najlepszą. Tak więc swój śmiertelny bój toczysz w plątaninie korytarzy i w salach tworzących stację kolonizacyjną. Niewątpliwie ALIEN TRILOGY ma wiele wspólnego z grami w stylu DOOM, ale nie nazwałbym jej kolejnym klonem. Choć mamy widok z oczu walczącej Ripley i świat 3D, to jednak w produkcji ACCLAIM inaczej już zbudowano scenerię walki. Świat w tej grze nie ma w sobie nic z matematycznej metody tworzenia poziomów w grach a'la DOOM. Tutaj układ korytarzy jest z góry określony, tworzą go kolejne bitmapy. Zwróć uwagę na dziwne efekty na ścianach w pobliżu miejsc, gdzie pulsuje światło. Okaże się, że walczysz nie wśród podstawianych tekstur, ale na tle przygotowanych obrazków. Poczujesz tę różnicę, gdy zrobisz pierwsze kroki. Taka metoda tworzenia środowiska graficznego jest efektowniejsza – obraz jest po prostu bardziej sugestywny, zawiera więcej elementów. Jednak nie ma nic za darmo – kolejne etapy gry są po prostu małe. Raczej nie doświadczysz uczucia zdezorientowania czy też zagubienia.



Przyjęte rozwiązania graficzne narzucają kształt fabuły. Skoro pojedyncze poziomy są dość małe, to w grze przyjęto system krótkich i dynamicznych misji. Będziesz musiał błyskawicznie likwidować Obcych, otwierać jakieś drzwi, niszczyć wskazane urządzenia lub po prostu prowadzić ogólną jatkę w misji typu: przejdź i wybij wszystko. Ogólnie rzecz biorąc gra jest bardzo prosta, chyba nawet prostsza od DOOM, co wydawałoby się niemożliwe. Pewnych trudności mogą niekiedy nastręczać tylko systemy przełączników uruchamiających śluzy i windy.

Grę przygotowano bardzo pieczołowicie, z dbałością o filmowe szczegóły – niszczysz kokony, walczysz z żołnierzami Obcych, eliminujesz zainfekowanych ludzi, stajesz do konfrontacji z matką kolonii. Jednak brakuje tu nieco filmowej atmosfery grozy. Przydałoby się też nieco więcej fabuły – krótkie odprawy i trochę filmów to stanowczo za mało. W filmie Obcy potrafili przeprowadzać śmiałe, zmasowane ataki z różnych kierunków, robili pułapki, wędrowali szybami wentylacyjnymi... W grze takich elementów nie ma.

Walka polega po prostu na tym, że ty strzelasz jak oszalały, zaś potwory biegają, próbując się do ciebie zbliżyć. Zawsze ten sam algorytm.

Oczywiście powyższe słowa nie przeświadczają o tym, że gra jest słaba. Mimo swej prostoty klimat i tak jest bardzo fajowy. Obcy, zainfekowani koloniści, kokony, matki stad... to twój chleb powszedni. Aby całą tę menażerię z innej planety powystrzelać, musisz dysponować dobrymi „środkami przymusu bezpośredniego". I rzeczywiście tak jest – bomby, granaty, pistolety, strzelby, karabiny, miotacze płomieni – sprzętu jest naprawdę sporo. A w dodatku każda broń działa bardzo efektownie – wybuchy, płomienie, fruwające łuski... Jak się dobrze przyjrzysz, to zauważysz, że niekiedy pociski potrafią rykoszetować. Całości dopełniają różne odgłosy, w tym mowa Ripley. Trzeba jednak przyznać, że niekiedy odgłosy stają się nieco męczące – z jednej strony monotonia, a z drugiej męcząca napastliwość. Chociaż kto powiedział, że eliminacji Obcych muszą towarzyszyć takty przyjemnej muzyki?

Wersja na PC to oczywiście konwersja z wydania konsolowego. Być może wspomniana przeze mnie nadmierna prostota wynika z faktu, że grę tworzono z myślą o konsolach. Wersja PC wygląda w trybie 16-bitowego koloru tak samo dobrze jak na PSX. Posiadacze PeCetów mogą ponadto powalczyć wspólnie – w grze wprowadzono opcję MULTIPLAYER. Szkoda, że brak wersji SVGA.

KaYteck

Acclaim'96

PC DOS/WINDOWS 6 dyskietek, 2 CD
486DX33 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD
VGA ■ SB AWE 32 ■ GUS
PlayStation
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) 139 zł

Za: klimat, obraz walki
Przeciw: wygląd niektórych obcych, bak grafiki SVGA













MARATHON 2
DURANDAL





Pierwsza część tej gry przeszła bez większego echa. Druga pewnie też wcześniej czy później pójdzie w zapomnienie... Hola, hola, zakrzykną użytkownicy Macintoshy – przecież MARATHON to podstawowa gra na Maca! To prawda, na platformie Macintosh jest to pozycja tak samo ważna jak DOOM na PC. I tego nie kwestionuję, ale interesuje mnie MARATHON 2 wydany na PC. A więc...

Różnych klonów DOOM jest już tak wiele, że tylko bardzo dobre tytuły pozostają w pamięci. Takie już prawa rządzą tym gatunkiem komputerowego szaleństwa – albo gra jest na topie, albo szybko znika ze sceny. Omawiana gra raczej w gronie najlepszych nie pozostanie, co jednak jej nie dyskwalifikuje. W MARATHON 2 odnajdziesz wiele ciekawych pomysłów.

Gra pracuje pod Windows'95 i, niestety, może być argumentem dla tych, którzy uważają, że Windows nie nadają się do niczego, a szczególnie na platformę do gier. Nie oferuje rewelacji graficznych, a potrafi na P133 pracować bardzo nieprzyjemnie. Zmniejszenie poziomu detali nie pomaga, dopiero przejście w niższą rozdzielczość rozwiązuje problem skoków. Jednak przecież nie o to chodzi, by umniejszać przyjemność czerpaną z gry.

MARATHON 2 budzi mieszane uczucia. Wyczuwa się, że twórcy mieli dobry pomysł i się starali, ale... Środowisko graficzne z jednej strony cieszy licznymi teksturami i żywymi kolorami, z drugiej zaś grafika na kilometr bije matematyczną schematycznością. Efekty świetlne są, ale dokładnie wyliczone – lampy rzucają na podłogę cienie, które kończą się wyraźnymi krawędziami. Nie ma mowy o tańczących refleksach światła, które tworzą płonące pochodnie. Pomieszczenia są niezwykle barwne, ale kanciaste aż do bólu. Jeśli podczas gry ktoś będzie chciał ujrzeć choćby najmniejsze zaokrąglenia, z góry uprzedzam o niepowodzeniu. Labirynty są dość rozbudowane – przemierzasz wąskie korytarze i ogromne sale, możesz także pływać pod wodą. Jednak scenariusze nie są zbyt skomplikowane – praca włożona w budowę labiryntów nie owocuje dobrym klimatem. Dlaczego tak się dzieje? Często zaliczenie poziomu będzie ograniczało się do przejścia z punktu A do punktu B. Nie uświadczysz ukrytych przełączników, wind, pomysłowych pułapek czy tajemnych komnat.



Efekty dźwiękowe są sugestywne, lecz niekiedy tak monotonne, że chce się je wyłączyć. Skoro mowa o dźwięku, w grze możesz włączyć opcje poprawiające jakość i efektowność dźwięku podczas gry w słuchawkach – niestety, albo owe opcje są zbyt subtelne jak na moje ucho, albo moje słuchawki firmy Pioneer diabła warte – żadnej różnicy nie usłyszałem.

Na zdecydowaną pochwałę zasługuje natomiast interfejs – sposób przeglądania uzbrojenia, zebranych przedmiotów i wskaźnik ruchu na wzór tych z filmu „Aliens". Wygląd interfejsu nadaje grze nieco cybernetycznego charakteru. W bardzo efektowny sposób działa broń – błyskom wybuchów towarzyszą metaliczne odgłosy wirujących łusek, na wodzie zaś tworzą się małe fontanny. Niestety, łatwo odnaleźć w grze jej najsłabszy element, a jest nim wygląd przeciwników. Mała różnorodność nakłada się na kiepskie wykonanie. Szczególnie z bliska przedstawiciele obcej cywilizacji wyglądają pokracznie. Także roboty zdecydowanie nie przypominają stalowych wojowników.

Fabuła gry nie jest skomplikowana, choć niekiedy wydaje się, że twórcy chcieli wprowadzić jakieś bardziej złożone wątki. Cel misji poznajesz dzięki ekranom sieci komputerowych, rozmieszczonym w różnych pomieszczeniach. Również dzięki nim poznajesz właściwości broni lub działanie różnych urządzeń. Taki sposób przekazywania istotnych informacji przypomina nieco zbieranie przekazów multimedialnych w SYSTEM SHOCK.

Bungie'96
PC WINDOWS'95 **1 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB AWE 32 ■ GUS ■ MIDI
interfejs, tekstury
wygląd przeciwników
50

Bardzo fajnym pomysłem jest możliwość współdziałania z sojuszniczymi żołnierzami. Niekiedy gra nabiera charakteru maksymalnej jatki. Najczęściej takie krwawe potyczki odbywają się w ogromnych pomieszczeniach, gdzie zacięty bój toczy kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt postaci. W takich walnych bitwach równie łatwo trafić przeciwników, jak i swoich.

MARATHON 2: DURANDAL nie jest grą złą, ale na pewno nie jest też wielkim hitem. Ciekawe i nowatorskie rozwiązania psuje wiele spartaczonych elementów. Ocena 50%, gdyż równie daleko tej grze do czołówki, jak do najgorszych tytułów tego gatunku.

KaYteck









SUPER EF 2000

EUROFIGHTER 2000 odniósł sukces. Nie oszałamiający, gdyż takie nie są udziałem symulatorów lotniczych, ale z pewnością znaczący. Złożyły się na to dwa czynniki. Po pierwsze, jest to po prostu dobra gra. Dobra zarówno w koncepcji, jak i w realizacji. Tak istotne cechy symulatora, jak realizm techniczny i wizualny, postawiono na pierwszym miejscu. Opracowano też dość inteligentny generator sytuacji bojowej. Drugim elementem, który przyczynił się do zdobycia rynku, jest efektywne działanie marketingowe – wplątanie w produkcję gry prawdziwych ośrodków badawczych czy zaproszenie do testów pilotów RAF to niezła reklama. Jednak nawet najlepiej reklamowany produkt nie zyska bezpodstawnie pochlebnych opinii u recenzentów – a takie EUROFIGHTER ma na koncie. Widać, że twórcy TFX, co by nie mówić – gry średniej, mieli ambicje i poszli szybko w górę. A już obawiałem się, że DID zacznie klonować kolejne symulacje w stylu TFX.

W dzisiejszych czasach niemal obowiązkiem firmy, która wydała złożoną, dobrą grę, jest szybkie przygotowanie nowych edycji, misji, scenariuszy... Na rozwinięcie EUROFIGHTER nie trzeba było długo czekać – już mamy SUPER EUROFIGHTER 2000. Czym różni się nowa edycja od starej? Podstawowa różnica ma raczej charakter techniczny niż merytoryczny – program pracuje tylko pod Windows'95. Widać z tego, że potentaci rynku symulatorów wybierają Windows'95 jako platformę dla swoich produktów. Jeśli chodzi o płynność, to ciężko powiedzieć cokolwiek decydującego. EUROFIGHTER płynnie nie chodzi na żadnym chyba ludzkim komputerze, dlatego trudno porównać wersje pod DOS i Windows'95. Krótko mówiąc, w obu wersjach na P133 gra potrafi bardzo nieprzyjemnie zwalniać. Niestety, płacimy za realizm, przede wszystkim graficzny. Jednak grając w wersję pod Windows możesz zmniejszyć okienko, w którym pracuje gra – wtedy płynność jest zachowana nawet w najbardziej obciążających procesor momentach. Takiej możliwości w DOS być nie może. Oczywiście, gra korzysta z Direct-X.

Następną nowością związaną z Windows jest komputerowy HELP. Znacznie rozbudowany, pełen obrazków, zdjęć i wykresów, bardzo pomaga podczas pierwszych lotów. Jeśli potrzebna ci jakaś informacja, np. podczas ataku na cele naziemne, włączasz HELP, wybierasz dział broni i konkretną bombę, i już masz wszystkie niezbędne informacje. Podobnie ma się sprawa ze wszystkimi wyświetlaczami czy też informacjami na HUD. Korzystając z komputerowego podręcznika będziesz mógł znaleźć wiele ciekawych wskazówek i sztuczek ułatwiających zarządzanie podzespołami elektronicznymi.

Nowością jest też możliwość gry w kilka osób. Od dwóch przez kabelek do ośmiu w sieci. Dzięki Windows gra nie ma żadnych problemów z siecią. Także obsługa kart dźwiękowych nie wiąże się z wybieraniem portów i przerwań – masz dźwięki w Windows, masz i w grze. Obsługa sprzętowa wszelkich urządzeń to niewątpliwie mocny punkt Windows jako platformy do gier.

To już wszystkie podstawowe zmiany. Oczywiście, pewnie gra pełna jest



Cóż dalej? Niestety, niewiele. Twórcy zapewniają o wielu poprawkach w kodzie, szczególnie w algorytmach zarządzających sztuczną inteligencją. Trudno wyczuć skalę poprawek, ale faktem jest, że sporadyczne idiotyczne zachowania pilotów nie mają już tutaj miejsca. Podobnie jest z obroną przeciwlotniczą, która wydaje się skuteczniejsza.









poprawek w kodzie, ale gracz raczej tego nie zauważa. Szczerze powiem, że lepiej mi się grało w starszego EUROFIGHTER. A już zupełnie dobiła mnie następująca sytuacja – lecę sobie niziutko nad wodą, moim celem jest wielki jak stodoła statek transportowy, przedzieram się przez pierścień obrony przeciwlotniczej, namierzam cel i już mam odpalić rakietę, gdy nagle pojawia się jakiś debilny komunikat o defragmentacji dysku. Ręce opadają! Przypomina to inny symulator, w którym, gdy sterowało się przy pomocy joy'a, włączał się screen saver. No cóż, Windows'95 mają swoje prawa. Ocena 90, a nie 95 jak w starszej wersji – wiadomo, komputerowa inflacja. Inaczej mówiąc, konkurencja poszła w górę.

KaYteck

DID/Ocean'96

PC DOS/WINDOWS'95 — **1 CD**

P75 ■ 16 MB RAM ■ 20 MB HDD

SVGA ■ SB AWE32 ■ GUS ■ MIDI

Autaryzowany dystrybutor

Mirage (PC CD) — **189 zł**

90

Za: udoskonalenia

Przeciw: Windows'95, ślimacze tempo



Podpis, podpis... nie wiem co napisać?











NOVALOGIC to pechowa firma. Jej wspaniały debiut jakim był COMANCHE (opis w SS'17) przyniósł jej miano nowatorskiej, wręcz przełomowej. Jednak po tej strzelaninie z niezłą grafiką nic szokującego się nie ukazało. ARMORED FIST (opis SS'20), WOLF PACK (opis SS'27), czy też COMANCHE vs. WEREWOLF (SS'29) to mniejsze lub większe klapy.

Gwiazda z plakietką NOVALOGIC zbladła doszczętnie, bo ileż razy można odgrzewać ten sam pomysł. Jedyne co mogło uratować twórców COMANCHE to sukces, albo chociaż wydanie bardzo dobrej gry. Cóż było ostatnią deską ratunku? Oczywiście tylko zapowiadany symulator F22. Chociażby z tego powodu, że była to jedyna poważniejsza zapowiedź wydawnicza tej firmy. Teraz F22 już jest. Czy udźwignie upadającą firmę? Czy będzie to gra, która znów zachwyci graczy? Według mnie po części można odpowiedzieć na te pytania twierdząco.

JEJ DESKA RATUNKU

F22 to wdzięczny temat na symulator lotniczy. Ten najnowocześniejszy amerykański myśliwiec bojowy fascynuje miłośników lotnictwa na całym świecie. Jego niektóre osiągi są wręcz nieprawdopodobne, zaś możliwości bojowe bardzo nieprzyjemne dla pilotów stających z nim w szranki. Każdy chciałby polatać takim cudem – NOVALOGIC wychodzi tym marzeniom naprzeciw. Gdyby nie jeden element, nowy symulator przeszedłby zapewne bez większego echa – generalnie trzyma się standardów, jest przygotowany rzetelnie, ale nie oszołamiająco.

Tylko jeden czynnik sprawi, że prawdopodobnie ta gra nie będzie przysłowiowym gwoździem do trumny. Tym jednym, jedynym elementem nadającym nowatorski charakter grze jest oprawa graficzna. A dokładniej – sposób modelowania terenu. Jak na razie rozwiązania, które oferuje F22 LIGHTNING 2 są na najwyższym poziomie. Te zdecydowanie pochlebne opinie spowodowały dwie cechy – po pierwsze, sam wygląd terenu, który jest nadzwyczaj realistyczny, po drugie zaś fakt, że teren się nie powtarza, a także nie jest drastycznie ograniczony.



W F22 czujesz się swobodny. Grafika jest naprawdę oszołamiająca – gdy lecisz, z mgły wynurzają się strzeliste łańcuchy górskie albo też urocze jeziora. Podczas startu, gdy patrzysz na dół widzisz bardzo realistyczny efekt zmniejszania się prędkości z jaką przesuwa się Ziemia wraz ze zwiększaniem wysokości. Kto choć raz leciał samolotem wie co mam na myśli. Naprawdę ciężko opisać fantastyczny wygląd krajobrazów – mój znajomy, także miłośnik awiacji, przez kwadrans twierdził, że pokazuję mu wyrenderowane bitmapy, a nie screeny z gry. Dopiero jak zobaczył akcję to uwierzył.

Warto zagrać w F22, choćby po to, by podziwiać rozmaite scenerie. Oczywiście gra ma też minusy, ale człowiek będąc pod wrażeniem tego co widzi jakoś o nich zapomina. Szkoda tylko, że tak mało jest różnych instalacji naziemnych, chociaż trzeba przyznać, że te które są, wyglądają niezgorzej. Generalnie twórcy gry wszystko postawili na jedną kartę – grafikę – i chyba dobrze, bo gra się naprawdę nieźle. Poza tym można sobie uświadomić jak istotnym elementem realizmu symulatora jest jego oprawa graficzna. Widać, że przejście symulatorów w tryb SVGA to był dobry krok, a w dodatku z dnia na dzień twórcy symulacji oferują coraz to doskonalsze produkty. I o to chodzi. I tak trzymać.

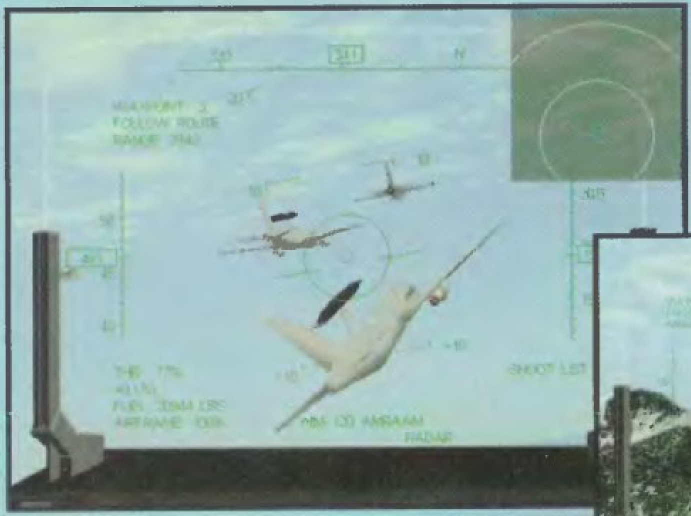


LATAJĄCA DESKA

Rozpoczynasz grę. Stoisz na pasie startowym. Jeśli jest już ciemno widzisz przed sobą długi rząd lamp sygnalizacyjnych. Twój skrzydłowy stoi niedaleko, czekając aż poderwiesz swą maszynę w powietrze. W słuchawkach słyszysz monotonny głos kontrolera lotniczego, który wygłosił już takich komunikatów tysiące – dostajesz pozwolenie na start. Rozpoczynasz procedurę. Po uruchomieniu silników skontroluj odpowiedni wskaźnik, żeby się upewnić, że wszystko jest w porządku. Później sprawdzasz położenie klap i kładziesz dłoń na przepustnicy. Pojawia się krótka melancholijna myśl, że możesz oddać życie za Amerykę i już jesteś gotowy do startu.

Szybkim ruchem przesuwasz przepustnicę do oporu, w położenie w którym włącza się dopalacz. Krótkie spojrzenie na wskaźnik informujący o poziomie zużycia paliwa powie ci, że dopalacz nie jest bynajmniej oszczędnym sposobem napędzania samolotu. Ale lepiej startuj na dopalaczach, szczególnie na krótkich pasach – po co orać wojskową ziemię? Kiedy jesteś przy końcu pasa delikatnie podnieś nos i poczekaj na komunikat informujący cię, że jesteś w powietrzu. Upewnij się, że lecisz w miarę stabilnie i natychmiast schowaj podwozie. Wznoś się delikatnie – nie przegnij z kątem natarcia bo możesz zaryć w glebę. Kiedy osiągniesz prędkość marszową schowaj klapy, a raczej przesuń je w pozycję neutralną. Wystartowałeś – pilotujesz jedną z droższych maszyn wojskowych jaka lata w pobliżu, fajnie nie?

Założenia gry są dosyć proste – jak najwięcej zabawy przy niezbyt skomplikowanym modelu symulacji. Oczywiście realizm jest na tyle zachowany, że nie można nazwać F22 strzelaniną osadzoną w lotniczych realiach, ale niewątpliwie jest to symulator prosty, łatwy i bardzo przyjemny. Podejściem przypomina to gry takie jak STRIKE COMMANDER (opis w SS'15) czy TOP GUN (SS'35). Trzeba więc pamiętać, że dla miłośników realistycznych symulacji F22 nie będzie przebojem, ale zapewniam, że niekiedy warto porzucić na chwilę złożone gry i odpocząć przy czymś tak przyjemnym jak F22. Nie masz tu zbyt wielu problemów: cele namierzasz jednym przyciskiem, radar skanuje przestrzeń niczym wszystkowiedząca wróżka – otrzymujesz informacje o samolotach będących na dowolnej wysokości wokół ciebie. Twoje rakiety





NovaLogic'96

PC DOS — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD
VGA ■ SVGA ■ SB AWE32

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) — **146 zł**

Za: Grafika!!!
Przeciw: nie mam nic przeciw.

DEMO – CD'42

F-22 LIGHTNING II

zawsze trafiają i niszczą cel, zaś twój samolot to kawał twardziela – wytrzymuje kilka trafień bezpośrednich. Rozumiem, że F22 to bardzo nowoczesny samolot, ale bez przesady.

Ale o to właśnie chodzi – startujesz i rządzisz – klimat przedni, zabawa też. Oczywiście nie na długo, gdyż takie gry dosyć szybko się nudzą, ale mogę powiedzieć, że moim zdaniem F22 jest najlepszą grą w swojej klasie, czyli wśród prostych symulatorów. Jest na tyle jednak złożony, że oferuje lotniczy klimat, a na tyle prosty, że grać może w niego każdy. Poza tym wszystkim ta wspaniała grafika...

Wróćmy jednak do lotu. Lecisz, zaś w głowie plączą się urywki nerwowej odprawy. Już nie pamiętasz gdzie i kogo masz atakować. Niestety, szkolenie okazało się słabsze od stresu. Jednak nic się nie martw. Zadania są zawsze bardzo proste i możesz je wyświetlić podczas lotu. Włącz autopilota, który skieruje cię w rejon misji. Jeśli czeka cię walka lotnicza przełącz tryb bojowy na pociski AMRAAM. Nigdy nie stosuj podczas lotu dolotowego dopalacza – chyba, że chcesz zlecieć na łeb podczas powrotu do bazy. Jeśli pojawią się wrogie maszyny naciśnij ENTER, by ustalić coś co w tej grze nazywa się SHOOT LIST, czyli innymi słowy – wybrać aktywny zespół celów, który będziesz atakował. Najczęściej będzie to jeden klucz samolotów.

Jak już ustalisz co chcesz z grubsza atakować, musisz podać swojej wspaniałej amerykańskiej elektronice komu dokładniej chcesz przywalić. Tak więc wybierz konkretny samolot z klucza, poczekaj aż głowica bojowa namierzy cel, co potwierdzi czerwonym kolorem oraz brzęczykiem, i odpalaj. Teraz poczekaj z otwarciem szampana aż przeciwna maszyna spotka się z matką Ziemią. Oczywiście na krótkich dystansach psujesz samoloty wroga przy pomocy działka i rakiet Sidewinder, które w tej grze mają zadziwiającą skuteczność. Trochę gorzej będziesz miał z celami naziemnymi, gdyż nawet na wpół kierowane bomby lotnicze wymagają nieco umiejętności od pilota. Nie przejmuj się jednak – przeczytaj dokładnie w podręczniku opis jak niszczyć cele naziemne, później w praktyce zzezuj trzy razy, a potem nabierzesz wprawy i dowolny budynek będziesz zamieniał w pięknie wyglądające zgliszcza. Piękne dla pilota, nie dla osób na ziemi.





Jedyne poważne problemy jakie możesz mieć w grze są związane z rakietami namierzającymi twój samolot. Równie nieprzyjemne są pociski wystrzeliwane z ziemi, jak i z powietrza. Jedyną rozsądną taktyką jaką udało mi się wypracować był brak rozsądnej taktyki. Jeśli robiłem prawidłowy unik połączony z wyrzuceniem pakietów mylących, to miałem prawie jak w banku rąbnięcie rakietą. Dlatego też jak tylko usłyszę głos informujący mnie o wystrzeleniu niebezpiecznego podarunku, szybko zaczynam wykonywać debilne manewry, najlepiej kręcę się w kółko i wystrzeliwuję co chwila pakiet mylący. Pakietów flar i pasków folii w tej grze myśliwiec zabiera tyle co wagon towarowy, czyli coś w okolicach 100 – tak więc raczej nie należy się martwić, że się skończą.



Jeśli wykonasz misję i jesteś wygodny naciskasz przycisk END i już możesz zbierać gratulacje w bazie. Jeżeli jednak postanowisz zabawić się w pilota, możesz wylądować – nie jest to trudna sztuka, ale i tak to chyba najtrudniejszy element tej symulacji. Najtrudniejszy bo nieobowiązkowy. Musisz, podchodząc mniej więcej w osi pasa, zwolnić i wystawić podwozie oraz klapy. Później trzeba w miarę delikatnie przygłebić, włączyć hamulce i wyłączyć silnik. Jak się zatrzymasz przed końcem pasa, znaczy, że wylądowałeś prawidłowo.

Sumując muszę powiedzieć, że gra jest naprawdę fajna. Zapewne zawdzięcza to przede wszystkim wspaniałej oprawie graficznej, ale trzeba przyznać, że zawarcie różnych elementów realistycznych symulacji nadało grze wciągający klimat. Szczerze polecam F22 LIGHTNING 2 zarówno wyjadaczom lotniczym, jak i laikom stawiającym pierwsze kroki. Pierwszych na pewno czeka trochę rozrywki i podziwiania sposobu modelowania terenu, zaś drudzy przekonają się, że symulatory to najlepsze gry na świecie.

KaYteck











Świat się zmienia. Ludzie odchodzą, przychodzą nowi, rozwijają się technologie i firmy, wszystko idzie do przodu. Patrząc na wolno przesuwające się pode mną drapacze chmur tworzące centrum Seattle uświadomiłem sobie jak długą drogę przeszła szeroko pojęta informatyka. I to w tak krótkim czasie. Mając w pamięci kreski i nieforemne pudełka usiłujące udawać budynki w pierwszych edycjach symulatora, można należycie docenić pracę i wysiłki wielu ludzi.

FLIGHT SIMULATOR należy do tej wąskiej grupy gier, których nowe wersje pojawiają się dość regularnie co jakiś czas. Zresztą nie dziwi ten fakt, jeśli weźmie się pod uwagę wydawcę. Zapewne symulacja została potraktowana jak kolejne wersje DOS albo Windows. Takie podejście sprzyja niewątpliwie refleksjom. Już sam nośnik uświadamia postęp – najpierw duże dyskietki o pojemności 360 KB, później małe 3.5" i na koniec krążek CD. Taki FLIGHT SIMULATOR to doskonały eksponat muzealny – być może kiedyś potomni będą oglądać w gablocie pod tytułem „Rozwój oprogramowania komputerowego pod koniec XX wieku" screeny z kolejnych wersji gry.

A jednak mimo to, że program zmienił się tak diametralnie, można powiedzieć, że to wciąż ta sama gra. FLIGHT SIMULATOR jest klasą sam w sobie i założenia gry nie zmieniły się praktycznie od jej powstania. Mianowicie w tej symulacji lot stał się celem samym w sobie. Wybierasz samolot, lotnisko, porę dnia i roku. Potem start. Cały lot kończy się, miejmy nadzieję, lądowaniem. Przecież to nudne! – zakrzykną wielbiciele gier akcji, a nawet niektórzy miłośnicy wojskowych symulatorów. Przecież to bardzo ciekawe! – odkrzykną entuzjaści awiacji, osoby mające jakieś doświadczenia z prawdziwym lataniem, no i oczywiście piloci z certyfikatami w kieszeni. Prawda leży gdzieś pośrodku. Z pewnością nie jest to gra dla wszystkich. Do niej trzeba koneserów. I to bynajmniej nie znaczy, że komputerowi piloci, którzy chcą strzelać i bombardować są gorsi czy bardziej dziecinni – po prostu gusta nie podlegają dyskusji. Pomyślcie co by było, gdyby wszyscy lubili to samo... Nawet kultura masowa jest na swój sposób zróżnicowana.

Jednak nie przesadzajmy z tą nudą. Zastanówcie się chwilkę. Czy lądowanie nad ranem we mgle jest takie banalne? Albo lot oblodzoną jak ślizgawka awionetką podczas turbulencji – mało ekscytujące? A podejście do lądowania taką kobyłą jak Boening 737–400 na lotnisko, którego nie znasz, z uszkodzeniami na pokładzie. A lot szybowcem podczas załamania pogody. A lądowanie w zimie, w nocy i przy zerowej widoczności bez radia. A uszkodzenia systemów pokładowych. A to, a tamto... Po prostu życie.

W realnym świecie nieszczęśliwe zbiegi okoliczności, błędy profesjonalistów też się zdarzają i unicestwiają istnienia. I to nie komputerowe, lecz niestety prawdziwe. A w grze możesz sobie dowolnie nawarstwiać problemy, usterki, czy też warunki pogodowe bez konsekwencji. Nie przesadź jednak z trudnościami, bo później, jeśli jesteś ambitny, cały zestresowany będziesz leciał pół godziny lub dłużej do najbliższego lotniska, by wariować podczas podejścia do lądowania. Zapewniam, że sztuka pilotażu, szczególnie podczas realistycznej pracy układów sterowania jest niezwykle trudna. No może nie trudna, ale z pewnością dla początkujących zdradliwa.



PORA LECIEĆ

W podstawowej wersji gry masz do wyboru sześć odmiennych samolotów. Sopwith Camel to słynny wojownik przestworzy z czasów wielkiej wojny – angielska odpowiedź na kolejne modyfikacje Fokkerów. Jak się nie trudno domyślić maszyna powolna, zwrotna i o dosyć małym zasięgu. Jednak spokojnie możesz nią wykonywać loty krajoznawcze między niedaleko położonymi lotniskami. Szybowiec Schweizer 2–32 to gratka dla miłośników awiacji bez gazów wylotowych. Latanie niewątpliwie ciekawe, ale wymagające dużej wiedzy i umiejętności. Stanowczo odradzam lot szybowcem na początku kariery. Cessna Skylane RG R182 to wielofunkcyjna awionetka. Cicha, wygodna, przyjemna do prowadzenia, wyposażona we wszystko co potrzeba. Jak na mój gust troszeczkę bez charakteru, ale doskonała na pierwsze loty. Extra 300S to samolot akrobatyczny. Można powiedzieć, że należy do klasy wyczynowej. Dość nerwowo reaguje na stery, ale po kilku lotach szkoleniowych z pewnością go okiełznasz. Postudiuj figury lotnicze i spróbuj na dużej wysokości wykonać je samodzielnie. Learjet 35A to powietrzna salonka dla bogaczy. Cichutka, idealna do prowadzenia, zaopatrzona we wszystko co potrzeba – od pełnego barku z tyłu do najnowocześniejszej elektroniki z przodu. Boeing 737–400 to już wyższa szkoła jazdy. Zupełnie inne latanie w porównaniu do poprzednich maszyn. Warto latać Boeingiem na długich trasach – nie ma to jak frajda ze startu w Londynie i lądowania w Warszawie.



SWOBODA

Jesteś wolny. Wolny jak ptak. A nawet jak ptak o zwiększonym zasięgu. Kolejne edycje FLIGHT SIMULATOR oferowały coraz większą liczbę odwzorowanych lotnisk, także liczne dodatki uzupełniały zestaw podstawowych portów lotniczych. Teraz przed tobą stoi cały świat. Pasy startowe wszystkich znaczących portów lotniczych mogą być miejscem startu bądź lądowania twojego samolotu. W dodatku nie lecisz nad płaskimi polami – twórcy postarali się o odwzorowanie rzeźby terenu i efektów działalności człowieka. Już teraz można się pokusić o stwierdzenie, że w tej grze stworzono komputerowy obraz naszej planety. Oczywiście nie do końca, jeszcze twoja wyobraźnia musi pracować, ale z pewnością nie będzie



...OSOFT FLIGHT SIMULATOR FOR WINDOWS'95

się już tak wysilać jak dawniej. A pomyślcie co będzie za jakiś czas. Jak będzie wyglądał FS w wersji siódmej czy ósmej.

Miasta, pola (golfowe), góry i pustynie przygotowano za pomocą dosyć sugestywnych tekstur. Oczywiście pedanci mogą mieć pretensje, że wszystko jest nazbyt kwadratowe, że miasta nie są dokładnie takie jak naprawdę. Ale tu nie o to chodzi. Jeśli ktoś chce podziwiać świat z lotu ptaka to musi sobie kupić bilet lotniczy. I to lepiej na krótkie rejsy, gdyż wszystkie długodystansowe loty odbywają się na takiej wysokości, że na ogół nic nie widać.

W symulacji liczy się klimat. Radość z odbytego lotu, podczas którego przezwyciężyłeś jakieś niespodziewane trudności. Zadowolenie z dobrego lądowania lub perfekcyjnego wykonania figury akrobatycznej. To program dla ludzi z wyobraźnią. W pewnym sensie FLIGHT SIMULATOR nie jest grą, a narzędziem, dzięki któremu możesz tworzyć lotnicze sytuacje w dowolnym punkcie Ziemi o dowolnej porze dnia i roku. Realizm polega na tym, że raz możesz normalnie wystartować, monotonnie lecieć dwie godziny (rzadko kto to wytrzymuje) i zupełnie bez przygód wylądować, by za drugim razem walczyć o życie z dzikimi przeciwnościami.





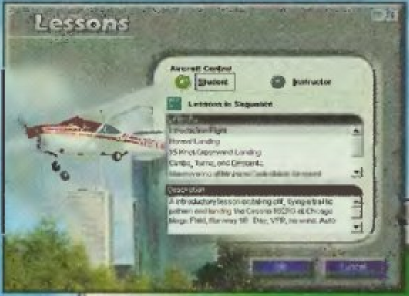
NAWIGACJA

Będąc nieograniczonym bardzo łatwo jest się zgubić. Na całe szczęście do perfekcji opracowano trudną sztukę nawigacji. FLIGHT SIMULATOR kontynuuje stare, dobrze znane i stosowane metody nawigacyjne. Oczywiście system nawigacyjny bazuje na nadajnikach VOR, czyli tak zwanych latarniach radiowych. Cały świat pokryty jest siecią takich nadajników. Oczywiście sieć ta w różnych punktach cechuje się różną gęstością, ale chyba nie masz zamiaru latać w kółko nad Himalajami. Jedyne czego brak jeszcze w FS 6.0 to satelitarne sposoby określania pozycji samolotu – dzisiaj często piloci właśnie tę metodę stosują podczas lotów.



Nadajniki VOR pracują w paśmie 108.0 – 117.95 MHz. Praca ich jest ograniczona tak jak wszystkich innych źródeł fal radiowych – wszelkie przeszkody terenowe nie przepuszczają sygnału. Jeśli więc nie będziesz mógł zlokalizować jakiegoś nadajnika zwiększ wysokość. Pamiętaj też, by wpierw stosować zasadę zmieniania kolejnych bliższych nadajników, a nie od razu przełączenia na docelową radiolatarnię. Sygnał z nadajników VOR pozwala określić odległość samolotu od źródła fal — nie ma więc problemu z lokalizacją samolotu w przestrzeni, szczególnie gdy korzystasz z namiarów dwóch różnych nadajników. Są jeszcze prostsze nadajniki NDB działające na zasadzie wysyłania sygnału „Tu jestem". Nie możesz dzięki nim określić położenia ani odległości, ale doskonale możesz trzymać kurs. Poza tym w końcowej fazie lotu, już podczas podejścia większość lotnisk weźmie cię na swego rodzaju radiową smycz – uaktywni się system ILS.

Pamiętaj, że nawigacja to podstawowa sprawa podczas latania – jeśli ją opanujesz będziesz czuł się jeszcze bardziej swobodny i na pewno mniej zdezorientowany. Przestudiuj dokładnie odpowiednie rozdziały w podręczniku i korzystaj z elektronicznej pomocy – po pewnym czasie na pewno nabierzesz wprawy.



POMOC

W grze znajdziesz coś w rodzaju elektronicznego multimedialnego podręcznika. Szkoła latania z filmami, loty wraz z instruktorem, przegląd poszczególnych konstrukcji, informacje o działaniu wszelkich przyrządów... Dociekliwi mogą znaleźć wiele interesujących informacji dotyczących awiacji, zaś początkujący niewątpliwie łatwiej i szybciej poznają arkana trudnej sztuki pilotażu. W pewnych miejscach informacje są zbyt ogólne, ale generalnie jest to bardzo przydatne narzędzie.

Dla miłośników mocnych wrażeń przewidziano opcje – ADVENTURE, CHALLANGE i SUPRISE – możesz się spodziewać wszelkich przeciwności losu, a nawet czegoś gorszego. Gdy pomyślnie przejdziesz wszystkie próby będziesz mógł dumnie pomyśleć – Jestem dobry. I dobrze, bo o perfekcję w tej grze chodzi.

FLIGHT SIMULATOR 6.0, tak jak poprzednie edycje gry, jest swego rodzaju platformą, którą można rozszerzać. Program ten ma bardzo modułową budowę – przypomina to na swój sposób DOOM. Szybko symulacja zostanie wzbogacona o nowe lotniska, lepsze odwzorowanie istniejących, nowe samoloty i inne elementy. Cieszą też niezmiernie takie bajery jak możliwość podłączenia do komputerowej symulacji wieży kontrolnej. Miłośnicy tematu niewątpliwie nie będą narzekali na nadmiar czasu.

No to świeca w górę i Sidewinder między oczy. W przenośni.

KaYteck

Microsoft'96

PC WINDOWS 95 — **1 CD**

486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■ 50 MB HDD

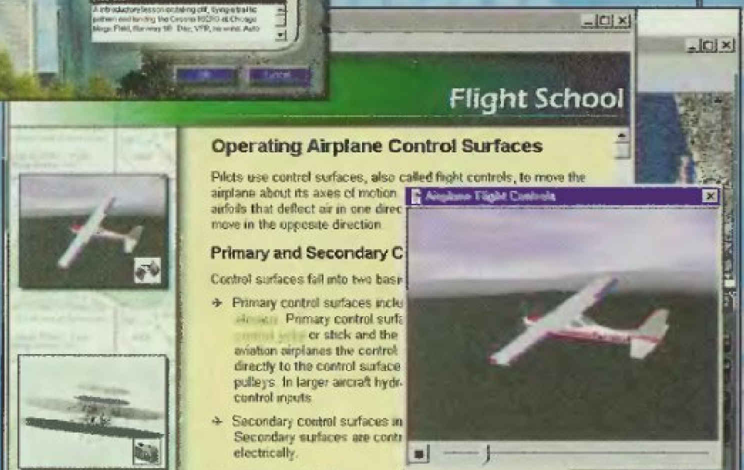
SVGA ■ SB ■ SB AWE32 ■ GUS

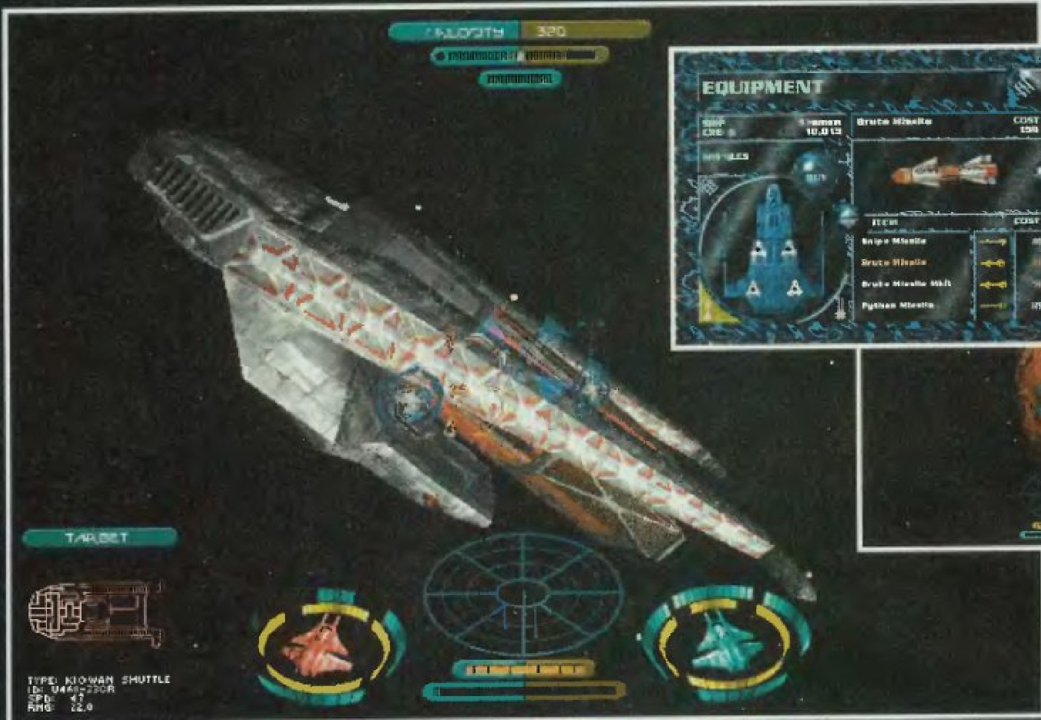
Autoryzowany dystrybutor

Microsoft (PC CD) — **100 zł**

Za: swoboda, realizm i w ogóle

Przeciw: jeśli nie lubisz symulatorów, to cóż...











Canera niczym kamień mknęła na spotkanie z powierzchnią Criusa. Mieszkańcy ze zdumieniem wysoko zadzierali głowy. Nic i nikt nie mógł pomóc załodze. Transportowiec dokonał swego żywota wśród głuchych wybuchów, skryty w kłębach dymu. W swą ostatnią podróż zabrał wiele istnień, gdyż uderzył w kompleks mieszkalny stolicy...

– Ciemność widzę! – zakrzyknął Serr Lev Arris. Jednak już po chwili co innego zaprzątało jego świadomość. Myślał... pamięć... wspomnienia... doświadczenia. Nie był pewien. Zastanawiał się. Myślał... Nie wiedział! NIE PAMIĘTAŁ! Na szczęście szok znów zabrał go w otchłań nieświadomości. Jednak wciąż, gdzieś w najgłębszych zakamarkach jaźni, tlił się dziki strach...

KROK WSTECZ

PRIVATEER (opis w SS'9) ukazał się pod koniec 1993 roku i od razu nieźle zamieszał we wszystkich rankingach. Umiejętne połączenie wątków symulacyjno–ekonomicznych z przygodową fabułą sprawiło, że gra odniosła znaczący sukces. W dodatku jak na owe czasy gra oferowała fantastyczną wręcz oprawę graficzną – przede wszystkim śliczny symulator walk kosmicznych. Dla wielu stała się grą kultową. Bardzo długo żyła własnym życiem w naszych rubrykach HELP i SAVEGAMER, a także w licznych BBS'ach. Trzeba przyznać, że przygody awanturniczego pilota przyćmiły wszystkie uprzednio wydane edycje WING COMMANDER. Dopiero krok technologiczny dokonany w WC3 był początkiem końca PRIVATEER.



KROK W PRZÓD

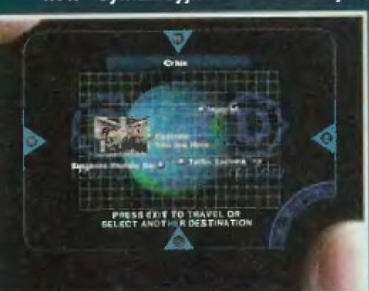
Jak mawiają – historia lubi się powtarzać. Pierwszy PRIVATEER swój kształt zawdzięczał głównie doświadczeniom zdobytym podczas produkcji kolejnych edycji WING COMMANDER. Podobnie jest i dziś. Skok jakościowy WC3 i produkcja WC4 stanowiły doskonałe zaplecze produkcyjne dla twórców THE DARKENING.

Pod względem technicznym PRIVATEER nie jest grą rewolucyjną. Poruszając się w przestrzeni wyznaczonej przez dzisiejszy poziom rozwoju szeroko pojętej informatyki, twórcy starali się udoskonalić wszystkie rozwiązania techniczne, które dostępne są dla przeciętnego zachodniego gracza. THE DARKENING jest więc swego rodzaju podsumowaniem roku, przy jednoczesnym maksymalnym dostosowaniu się do dzisiejszych możliwości sprzętowych. Właśnie stąd w moim tekście tak wiele „naj". Wydaje się, że ORIGIN w kilku dziedzinach osiągnął pewien pułap, którego dzisiaj nie da się łatwo przeskoczyć. Technika rozwija się bardzo dynamicznie, ale nie aż na tyle, by za miesiąc czy sześć jakaś firma opracowała grę, która całkowicie zmieni obraz gatunku. Jakość filmów, części symulacyjnej i oprawy jest bardzo wysoka zarówno pod względem technicznym, jak i, pozwólcie, że użyję ogólnika – merytorycznym.

Nie twierdzę, że po THE DARKENING już nic nigdy nowego nie będzie. Chodzi mi tylko o dynamikę wzrostu – ogólny poziom tego gatunku z początku szedł ostro w górę, zaś teraz krzywa będzie łagodniejsza. Oczywiście, powtarzam raz jeszcze, wszystko zależy od rozwoju sprzętu jaki mają przeciętni użytkownicy – gdyby nagle upowszechniły się nowe standardy zapisu i kompresji na krążkach CD, zaś moc obliczeniowa procesorów znacznie by wzrosła, to kto wie w jakie gry byśmy grali. Jednak gracz nigdy nie wyda kilku tysięcy dolarów na najnowsze nowinki techniczne. Po PRIVATEER 2 będziemy mieli więc raczej do czynienia z rozwojem poziomym niż pionowym. To znaczy, że następne edycje będą po prostu bardziej rozbudowane – więcej filmów, planet, osób, dłuższa fabuła, a co za tym idzie, zwiększała się będzie liczba krążków CD, a nie jakość techniczna poszczególnych elementów gry.

ZNOWU ZA STERAMI

PRIVATEER nie do końca jest przeniesieniem starego pomysłu w dzisiejsze realia techniczne. Jak dobrze pamiętacie, cały wątek przygodowy w starej edycji polegał na przekazywaniu pisanych tekstów przez niemiłosiernie grymaszące gęby. Teraz cała fabuła opiera się na filmach. Każda rozmowa to wiele megabajtów na kompakcie. Stąd rozwój wątku przygodowego stał się bardziej liniowy – kroczysz od jednej rozmowy do drugiej. Nie możesz latać po ko-











smosie i zagadywać z każdym barmanem, choćby tylko po to, by powiedział ci – „Spadaj frajerze". W pewnym sensie gra nieco straciła po wprowadzeniu filmów – kosmos stał się mniej „interaktywny" i w ogóle mniejszy. Nie ma już tak silnego odczucia obecności w innej rzeczywistości, w innym czasie i miejscu. Gra nabrała charakteru przygodowego – po nitce do kłębka, choć nie można przesadzić i powiedzieć, że zupełnie znany klimat bezpowrotnie znikł. W części ekonomicznej czy symulacyjnej nawet się rozwinął. I to znacznie.

Masz jeszcze większą swobodę – będziesz wykonywał wiele rozbudowanych misji pobocznych, możesz handlować, wynajmować statki, a nawet najemników pracujących dla ciebie. Pod tym względem widoczny jest postęp – np. gdy masz trochę kasy i dowiadujesz się, że na jakiejś planecie nastąpił znaczny niedobór danego surowca, możesz sformować flotyllę handlową – wynajmujesz kilka transportowców, kilku najemników do ochrony, sam stajesz na czele konwoju i lecisz przez pół systemu, by zarobić kupę kasy.





PRIVATEER 2 THE DARKENING



INTERFABULARNE FILMY

Są to najlepsze filmowe wstawki, jakie kiedykolwiek przygotował ORIGIN. Charakter filmu kształtuje klimat całego kosmosu w którym żyjesz. Nieco smutna, przygnębiająca muzyka ożywia się jedynie gdy ma się wydarzyć coś strasznego. Bary pełne są zwyrodniałych ludzi i dziwnych zmutowanych istot. W świecie tym króluje przemoc. Nikt nie jest pewny jutra, nieistotnych ideałów, wszyscy żyją żądzą zysku, która wielu zabija. Kosmos przesiąknięty jest chorobą, która go żżera. Fabuła, kreowana filmami, jest cały czas, niczym tytuł gry, tajemnicza, mroczna i pełna zagadek. Zmienia się polityka, społeczeństwo, media... życie staje się coraz bardziej wypaczone. Ty zaś znalazłeś się w środku tego wszystkiego. Będziesz zgłębiał tajemnice tego mrocznego systemu i niekiedy będziesz żałował, że rozpocząłeś swą wędrówkę. Jednak musisz odnaleźć swoje ja, swoją świadomość, swoją pamięć...

Film jest doskonałym połączeniem gry aktorskiej i komputerowych scenerii. Zwróćcie uwagę na profesjonalizm aktorów, którzy w większości swe partie odgrywają w blue–box'ie. Główny bohater grany przez Johna Hurta to postać bardzo wyrazista. Człowiek zagubiony, ale silny i zdeterminowany. Odważny, ale wyrachowany. Stracił pamięć, ale nie stracił instynktu – wie jak przeżyć w tym zwariowanym świecie. Razem z Christopherem Walkenem, o którego talencie nie trzeba chyba nikogo przekonywać, przenieśli prawa prawdziwego filmu do gry komputerowej. Mark Hamill, jako Blair był niezły, ale czuło się, że traktował swoją rolę w WING COMMANDER jako przygodę, nowe doświadczenie, coś nietypowego. W THE DARKENING aktorzy po prostu grają w filmie, zaś jedyna różnica polega na tym, że film wyświetlany jest na ekranie komputera, a nie w kinie.

Większe możliwości mieli scenarzyści i operatorzy kamery. Umiejętny mariaż technik filmowych i komputerowych widoczny jest w fantastycznej pracy kamery. Ujęcia zmieniają się w jak w kalejdoskopie, są zaskakujące, niekiedy trudno czytelne. Ale po obejrzeniu całej sceny jest się na ogół pod wrażeniem i chce się to zobaczyć raz jeszcze. W niektórych epizodach występują dwie osoby, które na ogół prowadzą swoistą walkę osobowości, w której stawką są różne informacje. Inne filmy to sceny zbiorowe pełne doskonale ucharakteryzowanych statystów. Sumując trzeba powiedzieć, że film jest dziełem doskonałych profesjonalistów, dzięki czemu stanowi mocny punkt gry.

Interakcja gracza odbywa się podobnie jak w WING COMMANDER. Podczas niektórych filmów musisz pokierować odpowiednio rozmową. Interakcja nie jest zbyt skomplikowana, a z pewnością nie można mówić o wirtualnym aktorstwie. Zasadniczo akcja gry polega na pokazywaniu kolejnych filmów odkrywających kolejny element śmiertelnych puzzli. Zapisuj stan gry przed każdym filmem, zaś na końcu w twoim dzienniku powinna pojawić się jakaś wskazówka. Jeśli nie otrzymałeś informacji znaczy to, że musisz się cofnąć i inaczej sterować rozmową.

W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ

Lot jest odlotowy. Pamiętając o charakterze kosmicznych zmagań, które z założenia są dosyć zręcznościowe można śmiało twierdzić, że jest to najlepiej opracowany symulator walk kosmicznych. Jak ktoś się uprze to może nawet powiedzieć, że jest realistyczny w swej strzelankowości. Ale bez przesady – jeśli poważnie chcesz obmyślać różne taktyki i warianty walki powinieneś poczekać na nową edycję X-WING. Tutaj nie o to chodzi.

Krzyżujące się promienie laserowe, plastyczne wybuchy, rakiety, transportowce, planety, stacje kosmiczne, wielkie krążowniki, małe myśliwce, piraci, wojsko, handlowcy, spokojni ludzie, tajemnicze zjawy, przemycane ładunki, narkotyki, niespodziewane kontrole, miny, bomby atomowe, torpedy gwiezdne, skwierczące pola osłonowe, komunikaty, wrzaski, jęki, dzikie odgłosy, formacje, ataki pozycyjne, ewolucje kosmiczne, akcje ratunkowe, ucieczki, pościgi... czego chcieć więcej? Trudno wymyślić – łatwiej zagrać i być zaskoczonym wyobraźnią twórców symulatora. Z jednej strony urzeka dopracowanie wszelkich pojazdów, których różnorodność jest naprawdę duża, a z drugiej wciągają ciekawie przygotowane misje.

Symulator kosmiczny jest niemalże celem samym w sobie. Zdobywasz pieniądze, zmieniasz pojazdy, kupujesz wyposażenie i wypełniasz misje, by zdobywać pieniądze, które wydajesz na... Kółko się zamyka i na długo nie wypuszcza gracza. W THE DARKENING dzięki wątkowi finansowemu nie ma sytuacji, w której latasz, bo musisz zobaczyć film, a tak dość szybko działo się w WING COMMANDER. Tutaj gra jest jakby wielopłaszczyznowa i to zapewne zadecyduje o jej sukcesie.

Symulator pracuje jedynie w SVGA i na Pentium, które zarazem jest minimum. Gra działa zadziwiająco płynnie. Widać, że włożono wiele wysiłku w dopracowanie kodu.

Co do taktyki, to po pewnym czasie, kiedy miałem już statek średniej klasy, wypracowałem sposób na wszelkie mniejsze i średnie myśliwce który nazwijmy „przyjęciem na klatę". Mianowicie często następuje sytuacja, w której lecisz na kursach spotkaniowych ze swoim przeciwnikiem. Włącz dopalacz, rób małe uniki i cały czas strzelaj do kolesia. Kiedy masz do czynienia z większym statkiem, możesz mu puścić w tej fazie pigułę w postaci rakiety. Gdy się zbliżycie nie unikaj zderzenia – twardziel odbije się od ciebie, będzie miał minimalną prędkość i przestanie strzelać, zaś ty będziesz go miał przed dziobem. Wystarczy schować na chwilkę wrodzony humanitaryzm i szybciutko posłać lamera do piekła. O ile piekło w tym świecie istnieje... Pamiętaj jednak, by robić ten manewr ze statkiem z mocnymi osłonami, najlepiej z dodatkowym generatorem pola ochronnego na pokładzie.

Pora grać, bo warto.

KaYteck

Origin/Electronic Arts'96

PC DOS — 4 CD

P75 • 8 MB RAM • 34 MB HDD

SVGA • SB 16 • SB AWE 32 • GUS • MIDI

Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group (PC CD) 164 zł

95

Za: godny następca WING COMMANDERA

Przeciw: w sumie uboższy od starego PRIVATEERA





Premiera tej gry przekładana była kilkakrotnie. Jej nieinteraktywne demo od paru ładnych miesięcy można było znaleźć w Internecie. Już zaczynałem wątpić, czy w ogóle się ukaże. Moje obawy były tym większe, że była przygotowywana przez firmę MERIT STUDIOS, która swojego czasu robiła też HARVESTER. Robiła, robiła, a potem słuch o nim zaginął. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy po powrocie z wakacji okazało się, że BUD TUCKER spoczywa sobie grzecznie na półce, czekając na mój powrót. Gra na początku miała zostać wydana pod nieco innym tytułem, ale ktoś rościł sobie pretensje do wyrażenia „Double Trouble". Stanęło na tym, że główny bohater zamiast w „podwójne", wpadł w „prawdziwe" kłopoty.

BUD TUCKER REAL TROUBLE

Merit Studios'96

PC DOS — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD

VGA ■ SB ■ SB AWE ■ GUS

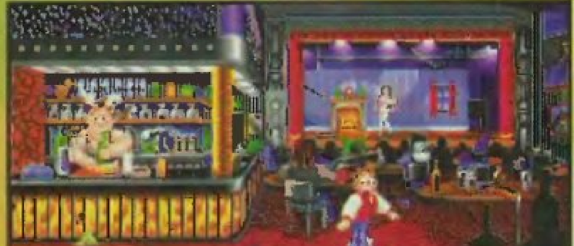
Autoryzowany dystrybutor
Optimus (PC CD)

Za: polska wersja!, dobra muzyka, dużo kolorów
Przeciw: jak na BEST BUY trudno coś znaleźć.



BUD TUCKER IN REAL TROUBLE należy do grupy tzw. wacky adventure, czyli gałęzi przygodówek, która ostatnio oderwała się od rdzenia gatunku i coraz częściej zaznacza swą odrębność. Dokładniej o tej grupie gier pisaliśmy przy okazji artykułu o grze DOWN IN THE DUMPS (opis w SS'39).





Bud Tucker to żyjący w małej mieścinie Barryville typowy nastolatek. Znudziła mu się szkoła i postanowił pójść do pracy. Zatrudnił się jako chłopak rozwożący pizzę, a po godzinach pomagał w eksperymentach miejscowemu naukowcowi. Ów profesor wymyślił właśnie jakąś dziwną maszynę, która potrafi rozmnażać rozmaite przedmioty. Od razu zadzwonił po swego asystenta. Pierwszy pokaz zakończyło wtargnięcie Dicka Tate – miejskiego „dobroczyńcy". Intruz zabrał maszynę i uwięził naukowca. Bud Tucker postanawia uwolnić profesora i pokrzyżować przestępcze plany Dicka Tate.

W tym miejscu można by przejść do wywodów na temat grafiki, dźwięku i zagadek, gdyby nie pewna rzecz. Otóż BUD TUCKER został wydany całkowicie po polsku – zarówno napisy na ekranie, jak i ścieżka dialogowa zostały przygotowane w naszym rodzimym języku! Grając, nie raz tarzaliśmy się ze śmiechu i zwijaliśmy po kątach w konwulsjach wesołości, bowiem tłumaczenie i aktorstwo są po prostu wyśmienite! Można podziwiać SMURFY (opis w SS'41) za niezłe spolszczenie, można uznawać zapał z jakim pisano A.D.2044 (SS'40), ale BUD TUCKER po polsku – to przekracza wszelkie pojęcie!

Udało mi się uchwycić jeszcze jedną rzecz. Otóż grając najpierw w wersję angielską, a potem w polską zrozumiałem, że dopóki gra nie „mówi" po polsku, jest dla nas czymś obcym, są te bariery, które działają nawet mimo dobrej znajomości języka. Gdy natomiast w tej samej grze bohaterowie zwracali się do mnie tym samym językiem, którego używam od lat gdzieś dwudziestu, po prostu czułem bluesa! Zupełnie nowa jakość.



Wróćmy może do strony technicznej. Udźwiękowienie dokonane jest w pełni profesjonalnie – po prostu polski wydawca, OPTIMUS pokazał pazury – od tej chwili drżyjcie wszyscy, którzy będziecie chcieli z nim konkurować. Gadają zawodowi aktorzy, dźwięk jest czysty i odpowiednio zrealizowany. Sfera dźwięków została również przygotowana świetnie. Muzyczne podkłady na kartach z syntezą wave-table brzmią kapitalnie, jest ich wiele i są ciekawe. Można ich słuchać godzinami. Odgłosy przedstawiają się również dobrze. Dzięki temu nie rzuca się wcale w oczy, że grafika jest w przestarzałym już obecnie trybie VGA. Ładna, kolorowa, bardzo fachowa, wraz z dźwiękiem stanowi przekaz audiowizualny, jakiego nam potrzeba.

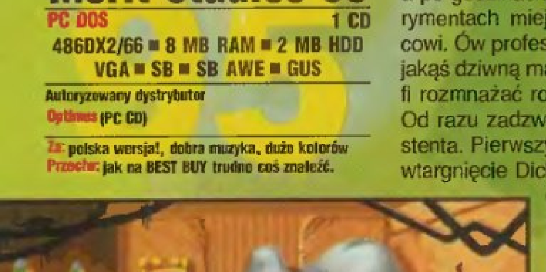
Bohater jest ładnie animowany, kiedy przez chwilę zastanawiamy się jaką czynność wykonać, potrafi obejrzeć się, wypuścić balona z gumy, którą żuje, a nawet podrapać się między nogami! Każda lokacja jest bajecznie kolorowa i zawiera mnóstwo szczegółów.

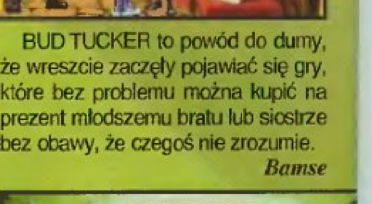


Występuje cała masa subquestów i zwrotów akcji. Zagadki nie są ani za trudne, ani za łatwe – w sam raz. Generalnie nie ma przestojów w graniu. Sterownik to oczywiście SCUMM, choć można go używać zarówno w wersji standardowej, jak i obrazkowej, znanej z FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (opis w SS'27).

BUD TUCKER to powód do dumy, że wreszcie zaczęły pojawiać się gry, które bez problemu można kupić na prezent młodszemu bratu lub siostrze bez obawy, że czegoś nie zrozumie.

Bamse







DISCWORLD 2

MISSING PRESUMED...!?



"Oto komnata rozświetlona płomykami świec... Tu stoją życiometry – półki życiometrów: szerokie klepsydry, po jednej dla każdego żyjącego człowieka, przesypujące miałki piasek z przyszłości w przeszłość. Skumulowany szelest spadających ziarenek wzbudza szum głośniejszy niż huk fal morza. A oto gospodarz tej komnaty. Przechadza się wzdłuż ściany, wyraźnie zamyślony. Ma na imię Śmierć."

Terry Pratchett „Mort"

ŚWIAT DYSKU

Wielki żółw, stojące na nim cztery słonie dźwigające na swych grzbietach płaski Dysk – owa dziwna, pędząca przez wszechświat konstrukcja jest miejscem, w którym rozgrywają się historie z książek Terry'ego Pratchetta. Pisarzowi udało się stworzyć rzeczywistość absurdu. Magia jest tam na porządku dziennym, tak jak u nas ziemniaki. W Świecie Dysku osobnik zwany Śmierć (rodzaj męski!) jest wyjątkowo ludzki, bywa że niektórzy w ogóle nie zwracają na niego uwagi. Gdy jednak postanowił wyjechać na zasłużony urlop, powstał bałagan, o jakim nikt nie śnił.





Psygnosis'96

PC DOS/WINDOWS'95 — 2 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD

SVGA ■ SB ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

CD Projekt (PC CD) — 138 zł

Za: przezabawne zagadki, wykonanie godne Nobla

Przeciw: ponoć nie ma rzeczy doskonałych...

90



Firma PSYGNOSIS po raz drugi już sięgnęła do tego elementarza absurdalnego humoru. Postanowiła oprzeć się na sprawdzonych wzorcach, ale w stosunku do wydanego latem zeszłego roku DISCWORLD (opis w SS'26) – jak się za moment przekonamy – znacznie podniosła poprzeczkę.

W nowej grze występują odwołania do filmów, między innymi zrealizowanego przez komików z grupy Monty Pythona „Żywotu Briana". Zawarte w tekstach dowcipy są bardzo cięte i niestandardowe. Nawiasem mówiąc, głosu Rincewindowi użycza Eric Idle, dawny członek Monty Python. Akcja pierwszego aktu rozpoczyna się w Ankh–Morpork, w kolejnych zaś przenosi się między innymi do pseudo–Egiptu i pseudo–Hollywood. Wyobrażacie sobie Śmierć przygotowującego się w garderobie do występu w westernie?



KONTYNUACJA CZY PRZEŁOM?

Podniesienie poziomu grafiki z VGA na SVGA to bynajmniej nie wszystkie zmiany. Animacja postaci oraz ruchome motywy w każdej lokacji jeszcze lepiej oddają koloryt przedstawianego świata. Oczywiście, większość lokacji składa się z kilku ekranów, przy czym scrolling jest wyjątkowo płynny. W porównaniu z pierwszą częścią oszołamiającej poprawie uległa ścieżka dźwiękowa. Występujące jako background kompozycje są bardzo bogate muzycznie, nie mając nic wspólnego ze skromnymi (choć bardzo melodyjnymi!) modułami z pierwszej części DISCWORLD.



Tak jak poprzednio, napotkamy znane z różnych tomów Pratchetta postacie i motywy. Jest np. Babcia Weatherwax, leżąca martwa w kostnicy. Wędrowny sklep, w którym to Rincewind zakupił niegdyś swój wierny Bagaż, pojawia się na mapce w różnych miejscach. Rektorzy Niewidzialnego Uniwersytetu grają w ogródku w krykieta, zaś Arcykanclerz przesiaduje w jadalni. Większość postaci w każdym akcie zmienia miejsce pobytu, co tworzy wrażenie, że świat gry żyje własnym życiem.

Tym, co czyni przygodówkę bardzo dobrą, średnią lub słabą, są jednak występujące w niej zagadki. W DISCWORLD 2 stanowią one największy plus – opierają się na aluzjach i skojarzeniach. Na przykład, w jaki sposób wypędzić wampira z karczmy? Żadne słowne sugestie nie pomogą, bo bestia jest zawzięta. Przydatny okaże się kogut, który swym pianiem zasugeruje wampirowi, że już nadszedł świt. Zmieniony w nietoperza popędzi on wówczas do swej trumny. Na podobnych skojarzeniach opiera się większość zagadek. W grze występuje dużo tekstów, w których między wierszami można doszukać się podpowiedzi do łamigłówek.

Nie będzie postękiwań, że gra jest dobra, ale ma swoje wady. Nie będzie również zasłaniania się subiektywnością poglądów. DISCWORLD 2 jest świetny, cool, mega – jakkolwiek by tego nie określić! Posiada wszystko, co powinna zawierać rasowa przygodówka.



Jako dodatek do gry dołączana jest powieść „Mort", czwarty wydany w Polsce tom „Świata Dysku".

W ostatnich miesiącach ukazało się sporo dobrych przygodówek: PANDORA DIRECTIVE, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2, BROKEN SWORD, FABLE. Nie chcę zanudzać nikogo moimi prywatnymi rankingami, powiem więc krótko, że moim zdaniem DISCWORLD 2 jest bez dwóch zdań najlepszy. Więcej – jest najlepszą przygodówką od czasu DISCWORLD. Jeśli można jeszcze coś dodać, to tylko tyle, że obecnie wszystkie przygodówki próbują udawać, że są śmieszne, a gra PSYGNOSIS po prostu taka jest i kropka.

Micz







DEMO – CD'41









Brytyjska firma REVOLUTION SOFTWARE cieszy się na rynku gier komputerowych bardzo dobrą marką. Produkuje średnio jedną grę na dwa lata, ale zawsze są to produkty pierwszorzędne. W LURE OF THE TEMPTRESS (opis w SS'5) autorzy próbowali wprowadzić elementy tzw. Virtual Theatre, to znaczy systemu mającego w założeniu wiernie odtwarzać relacje międzyludzkie. Choć górnolotne zapowiedzi nie do końca zostały spełnione – VT sprowadzał się w gruncie rzeczy do tego, że kowal i złodziejaszek chodzili z jednego miejsca w drugie – to jednak sam pomysł jest niezwykle doniosły.

Wydany wiosną 1994 roku BENEATH A STEEL SKY (opis w SS'13) ukazał się w momencie, gdy gatunek przygodówek przeżywał poważny kryzys. Rynek był zalewany produkcjami w stylu CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, zwanymi popularnie filmami interaktywnymi. Ukazanie się BASS uświadomiło graczom i producentom jałowość większości interactive movies. Ta gra, w pozornie staromodnym stylu, lecz posiadająca znakomitą fabułę, podbiła serca wszystkich miłośników przygodówek. Co ciekawe, BASS przedstawiał świat science fiction, zawierał wiele brutalnych motywów, ale jednocześnie pokaźną dawkę humoru. To podstawowa zasada dobrych przygodówek, w których akcja nie powinna być zbyt poważna ani zbyt komediowa. REVOLUTION zawsze potrafiła znaleźć ów punkt równowagi. Z tym większym zainteresowaniem przyjęta została zapowiedź wydania ich trzeciej w historii przygodówki. Od początku wiadomo było, że pojawią się wątki związane z zakonem templariuszy.

TEMPLARIUSZE ŻYJĄ

Zakon Templariuszy powstał w 1119 roku. Początkowo była to tylko dziewięcioosobowa grupka zapaleńców ślubujących obronę Ziemi Świętej przed Saracenami. Na przestrzeni dwustu lat zakon przerodził się w jedną z najsilniejszych, a zarazem najbardziej tajemniczych organizacji w historii. Mimo iż templariusze wyznawali wiarę chrześcijańską, niejednokrotnie dokonywali rzezi na ludności, czyniąc to, jak twierdzili, w imię Boga. Posiadali niezliczone skarby, wśród których podobno znajdowały się najsłynniejsze relikwie, takie jak korona cierniowa, którą Chrystus miał na głowie podczas ukrzyżowania. Po rozwiązaniu zakonu wszystkie ich bogactwa, łącznie z potężną flotą zacumowaną w La Rochelle, zniknęły. Krążyły o tym wydarzeniu różne legendy, faktem jednak pozostaje, że po dziś dzień skarb ów nie został odnaleziony.

W historycznych książkach często można natrafić na wzmianki o wielkiej tajemnicy, którą posiadł zakon templariuszy. Mówi się, że była to wiedza pozwalająca zrozumieć istotę chrześcijaństwa. Formalnie zakończenie działalności templariuszy datuje się na rok 1314, kiedy w Paryżu spalono na stosie Jacquesa de Molay – ostatniego Wielkiego Mistrza zakonu. Większość historyków twierdzi jednak, że Templariusze po tym wydarzeniu nadal się spotykali i czynią to do dziś, tylko że potajemnie bądź pod inną nazwą sekty. Pomysł zakotwiczenia w fabule gry komputerowej historii o Templariuszach wydawał się strzałem w dziesiątkę. I warto pamiętać, że TIME GATE (opis w SS'34) zaczęło powstawać już po tym, jak Brytyjczycy ogłosili zręby fabuły BROKEN SWORD.

FILMOWY MIECZ

W repertuarze REVOLUTION było już coś z gatunku fantasy, było i s–f, teraz nadszedł więc czas na „film historyczny". To ostatnie określenie nie jest bynajmniej nasycone ironią, gdyż narracja BROKEN SWORD alias CIRCLE OF BLOOD (tak się gra nazywa na rynku amerykańskim) stara się naśladować język filmu. Już w intro pojawia się głos spoza sceny, potem w kluczowych momentach konwersacji włącza się podkreślająca nastrój tajemnicy muzyka.

Co ciekawe, w lokacjach występuje stosunkowo niewiele przedmiotów. W starych przygodówkach LUCASARTS, a te przecież powszechnie uchodzą za najlepsze w historii, w każdej lokacji można było klikać na mnóstwo obiektów, choćby po to tylko, żeby otrzymać jakiś dowcipny komentarz. W BROKEN SWORD panuje pod tym względem daleko posunięta asceza – gracz widzi praktycznie tylko elementy ważne dla rdzenia fabuły. Po raz sto pierwszy potwierdza się zatem teza, iż w grach przygodowych, nawet tych najlepszych, liczy się obecnie przede wszystkim forma. Opowiada się graczowi jakąś historyjkę, a kwestia, czy otrzyma on pełną swobodę postępowania czy też nie, zepchnięta zostaje na drugi plan. I prosimy nie odbie-

Virgin'96

PC DOS/WINDOWS'95 — **2 CD**
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD
SVGA ■ SB ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) — **149 zł**

Za: fabuła, grafika, muzyka – wszystko pierwsza klasa; brak formalnych wpadek
Przeciw: denerwująca pseudofrancuszczyzna; w LOT i BASS można było robić więcej rzeczy





OKEN SWORD
HADOW OF THE TEMPLARS

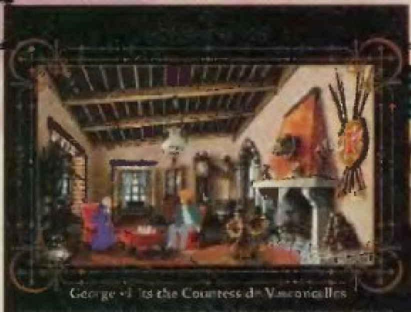
rać tego jako narzekanie, lecz jako odnotowanie faktu.

Bohaterem gry jest George Stobbart – przebywający w Paryżu amerykański turysta. Chcąc na moment odpocząć od zwiedzania zabytków, siada w kawiarnianym ogródku. Po chwili do środka wchodzi starszy mężczyzna, a zaraz za nim klown. Chwilę później przebieraniec wybiega z kawiarni, jakby gonił go sam diabeł. Nagle całą ulicą wstrząsa potężna eksplozja, a z wnętrza kawiarni zostaje tylko kupa potrzaskanych mebli. Amerykanin, który jakimś cudem przeżył eksplozję, postanawia na własną rękę odszukać zamachowca. Budzi się w nim detektywistyczna żyłka. Nie wie jeszcze, że dochodzenie będzie wymagało odbycia podróży po całej Europie oraz udania się na Bliski Wschód.

EST-CE QUE VOUS SPEAK FRENCH?

REVOLUTION zaprzęgło do swego projektu dużą siłę roboczą. Do pracy nad animacją wynajęto profesjonalne studia animatorskie, jedno z nich pracowało w przeszłości nad takimi produkcjami, jak „Tank Girl" oraz „All Dogs go to Heaven II". Autorzy z Charlesem Cecilem na czele podkreślają wszakże, że najważniejsza jest dla nich fabuła i właśnie przede wszystkim nad jej doszlifowaniem pracowali przez dwa lata.

Wykonanie techniczne BROKEN SWORD jest co najmniej niezłe. Grafika SVGA jest śliczna, jej charakter można by określić jako coś pomiędzy komiksem, a poważnymi pracami malarskimi. Wszystkie tła zostały narysowane ręcznie, a następnie zeskanowane i pokolorowane na komputerze. Lokacje wyglądają więc przepięknie – zawierają całą masę szczegółów. Dodatkowo zastosowano w nich tzw. parallax scrolling – elementy tła przesuwają się wolniej, niż pierwszoplanowe.



George visits the Countess de Vasconcelles

Kolejnym dużym plusem są scenki przerywnikowe. W większości gier widać aż nazbyt wyraźnie, co jest wstawką, a co grą. Natomiast w BROKEN SWORD filmiki są zintegrowane z resztą, nie różniąc się sposobem technicznego wykonania. Praktycznie jedyną wadą, jaką udało się nam wychwycić w sferze oprawy wizualnej, są pojawiające się podczas telefonicznych rozmów bohatera kiepsko narysowane fizjonomie postaci. Grymasy, w które układają się twarze, nie są w stanie oddać we właściwy sposób emocji bohaterów.

To, co wydostaje się z głośników, można śmiało postawić za wzór wszystkim producentom gier. Motywy muzyczne świetnie pasują do atmosfery i miejsc akcji, na przykład w czasie podróży do Irlandii słychać celtycką muzykę, związaną z kulturą tego kraju. Również efekty dźwiękowe odgrywają niebagatelną rolę. Ponieważ rozmów jest bardzo dużo (kto wie, czy nie za dużo?), czasami można się nimi znużyć i przez nieuwagę przegapić pewien istotny fragment dyskusji. Kiedy jednak rozmowa schodzi na jakiś ważny temat, muzyka akordem podkreśla istotny wątek.

Atutem muzyki jest tworzenie odpowiedniej atmosfery. Przykład tego można było zauważyć już w demie (SS CD'38). Otóż, kiedy George szuka klowna w alejce i przegląda śmietniki, z jednego z nich wyskakuje kocur. Chwilę wcześniej muzyka wzmaga się dramatycznie na tyle, że co bardziej wrażliwym serce może podejść do gardła. Tak robi się w najlepszych produkcjach filmowych.



Action in the baggage car

TAK DALEKO, TAK BLISKO

BROKEN SWORD bardzo nam się podobał. Jest wspaniale wykonaną przygodówką, zrealizowaną przez ludzi znających się na rzeczy. Zachowano klasyczny schemat powieści kryminalnej, który w wielkim skrócie wygląda tak, iż na początku nie wiadomo nic i dopiero z biegiem akcji ujawnia się zło. Nawiasem mówiąc, nie udało się to w odrobinę przypominającym BROKEN SWORD pod względem staranności wykonania, ale trochę nazbyt wykalkulowanym PRISONER OF ICE (opis w SS'27). Jedyne poważne zarzuty, jakie wysuwamy, to zbyt duża ilość tekstu oraz zbyt mała liczba interaktywnych przedmiotów. Wolelibyśmy również więcej „gotyku" oraz turpistycznych motywów – tak jak to miało miejsce w znakomitym GABRIEL KNIGHT (opis w SS'11/12). Pozostaje jednak kwestią otwartą, czy piętnastoletni gracze nie przedkładają kolorowych i sympatycznych historii ponad horrorki.

REVOLUTION pozostaje jednym z ostatnich dinozaurów na rynku gier, wydających rzadko, lecz regularnie gry wybranego gatunku, nie zaś modne 3D. Choć wszystkie znaki na niebie i ziemi powinny wskazywać na światowy sukces BROKEN SWORD, sprzedaż gry w pierwszych miesiącach wcale nie spełniła oczekiwań. Niemniej jednak ta gra jest jedną z najlepiej zrobionych przygodówek, jakie ostatnio widzieliśmy. BROKEN SWORD nieprędko odejdzie w zapomnienie.

Bamse & Micz







DEMO – CD'38 DEMO – CD'38









Zapowiadana szumnie jako najlepsza gra przełomu lat 1996/1997, as w rękawie nowo powstałej firmy EIDOS INTERACTIVE, będąca w produkcji od dwóch lat gra szturmuje wreszcie półki sklepów. Czy TOMB RAIDER rzeczywiście jest tak dobry? TAK! I jest wart każdej wydanej złotówki! Jeśli jednak to wam nie wystarczy, zapraszam do lektury...



RAIDERS OF THE LOST ARK

Zawsze marzyłem o grze „archeologicznej" wzorowanej na „Poszukiwaczach Zaginionej Arki" czy „Ostatniej Krucjacie". Scenariusz mógłby napisać Jeffrey Boam (autor m.in. wszystkich trzech części przygód Indiany), a wyreżyserowania podjąłby się Stefan Spielberg. Całość powinien firmować Lucas, jako master trzymający pieczę nad swoim dzieckiem. Tak jednak się nie stało i chyba nigdy się nie stanie. Może to i błąd Lucasa, bo moim zdaniem powinien wytłuc co roku pięć gier opartych o świat STAR WARS i kolejne pięć, w których pierwsze skrzypce grałby profesor Jones, ulubiona postać bardzo wielu osób.

Gry nie ma, a myśl zostaje – widocznie na ten sam pomysł wpadli autorzy z CORE DESIGN serwując nam grę TOMB RAIDER, w której w głównej roli wykręconego pseudoarcheologa obsadzili uzbrojoną i niebezpieczną superlaskę. Lara Croft, poszukiwaczka przygód (zbijająca na nich kasę) podejmuje się trudnego zadania odnalezienia części artefaktu SION ukrytego w inkaskim grobowcu Qalopec. Na wyprawę wyrusza tylko w towarzystwie przewodnika, który i tak za chwilę ginie, dosłownie zjedzony żywcem przez wilki. Dalej, jak zwykle zresztą, Lara musi radzić sobie sama.

TOMB RAIDER?

TOMB RAIDER należy do gatunku gier zwanych z angielska 3D Real Time Third–Person Perspective. W grach tego typu akcję obserwujemy nie z oczu bohatera, lecz zza jego pleców, jednocześnie pozwalając by on sam znajdował się na pierwszym planie (stąd i nazwa – perspektywa osoby trzeciej). Do tego środowisko 3D generowane przez procesor (a nie filmik jak w TIME COMMANDO).

Kierujemy więc poczynaniami Lary obserwując jej kształtny zadek. Potrafi ona bardzo wiele! Umie strzelać z dwóch pistoletów, Uzi i strzelby, potrafi skakać do góry, do przodu, do tyłu i na boki z saltem lub bez, potrafi się wspinać, przesuwać ogromne kamienne bryły czy wreszcie pływać i nurkować. Potrafi także, wspinając się na wysoką półkę mięciutko stanąć na rękach jak radziecka akrobatka!

A to jeszcze nie wszystko. W grze występują cztery etapy, w sumie zawierające kilkanaście poziomów. Co najciekawsze, na każdym z nich dzieje się coś nowego i zaskakującego, w żaden sposób nie stają się nudne. O ile w tych początkowych chodzi jedynie o odnalezienie drogi do wyjścia, później sprawa nieco się komplikuje – np. trzeba odnaleźć trzy części mechanizmu uruchamiającego drzwi. W kolejnych poziomach autorzy wykazując zadziwiającą pomysłowość postarali się, aby nic nie było proste. Każda dźwignia może otworzyć tajemnicze przejście, ale też i zapadnię







DEMO – CD'41 DEMO – CD'41

pod stopami Lary. Często okazuje się też, że pozornie nierealny skok przez gigantyczną przepaść jest jak najbardziej wskazany, a nawet konieczny! W każdym razie, w tak bogato przygotowanym świecie gracz nie ma prawa nudzić się nawet przez chwilę.



z czysto samczych względów, bo przecież nieczęsto można obejrzeć ładną dziewczynę w obcisłym ubranku i dwoma pistoletami w dłoniach. Często też (przynajmniej na początku), zamiast wgłębiać się w scenariusz i odkrywać coraz bardziej zapierającą dech w piersiach scenerię, łapałem się na zwykłym podziwianiu tej zgrabnej osóbki. Coraz bardziej podobał mi się sposób w jaki się porusza, biega, skacze i przeżywa słodkim „ouch" kolejne zetknięcia ze ścianami. Jakby tego było mało, w animowanych sekwencjach łączących kolejne poziomy wyłażą na wierzch wszystkie, z jednej

kich refleksów błyskającego światła pod wodą nie zobaczycie nigdzie indziej. ABSOLUTNA REWELACJA!!! Nie mam pojęcia, która z gier ma lepszy trójwymiarowy engine: QUAKE czy TOMB RAIDER i szczerze mówiąc mało mnie to obchodzi. Dla mnie liczy się przede wszystkim efekt końcowy, a ten w TOMB RAIDER przerósł moje najśmielsze oczekiwania. Inna sprawa to szybkość gry; w niskiej rozdzielczości gra pracuje płynnie, ale wygląda o wiele gorzej niż w wysokiej. W trybie Hi-Res przy bardziej skomplikowanej scenografii skacze niemiłosiernie nawet na Pentium 133, ale (według znajomego programisty) winna jest architektura PeCetów

Eidos'96 — **90**

PC DOS — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: Mirage (PC CD) — 159 zł

Za: Wspaniały, rewelacyjny świat

Przeciw: Jak wszystko – wolny w wysokiej rozdzielczości

TOMB RAIDER FOREVER!

TOMB RAIDER jest niewątpliwie jedną z pięciu najlepszych, a także najważniejszych gier wydanych w 1996 roku. Absolutna rewelacja graficzna jest jednocześnie bardzo, bardzo miodną grą. Po bardzo dobrym FADE TO BLACK to właśnie TOMB RAIDER określa kierunek, w jakim będą rozwijać się gry Third-Person Perspective w nadchodzących latach. Hej, goście z CORE DESIGN! Chcę TOMB RAIDER 2, słyszycie!!! Za miesiąc solution.

Gulash

TOMB RAIDER

Po wciśnięciu tajnego klawisza „0" (zero) z klawiaturki numerycznej można włączyć tryb obserwacji, dzięki któremu można obejrzeć teren dookoła z oczu Lary. Opcja ta bardzo przydaje się przy wszelkiego rodzaju skarpach, można popatrzeć czy ewentualny upadek nie narazi dziewczyny na pewną śmierć.

W grze pojawia się kilka nieprzyjaźnie nastawionych istnień. Na początku są to tylko głodne wilki, później jednak przyjdzie walczyć z prawdziwym tyranozaurem, a nawet z pewną ohydną istotą, której pochodzenia nie chcę jeszcze zdradzać. Zaręczam, że każdą z nich można pokonać konwencjonalną bronią w myśl zasady „co shotgun to nie nóż". Warto też zwrócić też uwagę na Inteligentny system kamer, dzięki któremu Lara potrafi bez udziału gracza śledzić biegający cel wodząc za nim spluwą ściskaną w łapkach.

Intryga, która zawiązuje się w miarę rozwoju akcji powoli staje się bardzo interesująca – kolejne filmy, odgrywane pomiędzy etapami wspaniale uzupełniają całą przygodę. Najbardziej kopie tyłek sekwencja, podczas której Lara ściga na motorze oddalającą się powoli motorówkę, podjeżdża do krawędzi i skacze... ekstra! Wypada jeszcze stwierdzić, że gra się po prostu świetnie! TOMB RAIDER jest grą, której nie można sobie odpuścić, bo jak już wciągnie (a wciąga od razu), to można zapomnieć o całym świecie.

LARA CROFT?

Lara Croft jest postacią bardzo interesującą. Moja sympatia do niej wynika

strony paskudne, a z drugiej najbardziej pociągające facetów cechy jej kobiecego charakteru: zawziętość, determinacja, upór i mściwość. Tak, Lara ma własną osobowość. Chcąc czy nie chcąc faceci z CORE DESIGN stworzyli kultową postać.

AUDIO-VISUAL SHEET

Grafika już od samego początku atakuje bogactwem swojego przekazu. Wgniata w fotel i szokuje ogromem tekstur... ale od początku. Przypomnijcie sobie gry DOOM czy FADE TO BLACK. Trójwymiarowa grafika potrafiła być bogata, lecz tam cały świat składał się jedynie z teksturowanych sześcianów. Nie było ukośnych ścian, nie było prawdziwie okrągłych kamieni. Zresztą akcja tych gier miała miejsce w zamkniętych bazach, wydaje się więc to usprawiedliwione (tak naprawdę to programiści nie umieli zrobić nic innego). Zmienił to trochę DUKE NUKEM 3D, a potem QUAKE, gdzie zastosowano pierwsze ukośne ściany. Tak było do tej pory...

Trójwymiarowo odwzorowany świat w TOMB RAIDER kładzie na deski wszystko co było do tej pory, łącznie z QUAKE. Już na pierwszy rzut oka widać, że kamień to kamień ze wszystkimi postrzępionymi brzegami, skały jak to skały – prawie nigdy nie są proste, a ta-



i szybkość przesyłania danych do karty graficznej.

W przypadku dźwięku mamy do czynienia z wszystkimi odgłosami otaczającego Larę świata: szumem wodospadu, wyciem wilków i strzałami. W grze nie występuje muzyka (tylko podczas renderowanych przerywników), czasem tylko zabrzmi dziwny odgłos, gdy bohaterka znajdzie ukryte przejście. Zwracam jeszcze uwagę na znakomite odgłosy wydawane przez ponętną Larę podczas gry, a także na całokształt doskonałych animacji i równie dobrymi głosami aktorów.





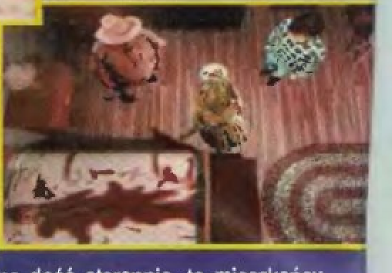








Gdzie są granice!!! Dla kogo robi się takie gry???



"Amnezja – utrata lub osłabienie pamięci, zwykle dotyczące wydarzeń pewnego okresu, występujące na skutek różnorodnych przyczyn, np. urazu głowy, chorób psychicznych, padaczki i in.; niepamięć "

Słownik Języka Polskiego, PWN Warszawa 1978

Bohaterem najnowszej gry firmy VIRGIN jest niejaki Steve, mieszkaniec Harvest, małego miasteczka w Stanach Zjednoczonych. Możemy powiedzieć, że Steve to tytułowy Harvester, czyli „żniwiarz". Mieszka on w małym domku razem ze swoimi kochanymi rodzicami, braciszkiem i siostrzyczką. Niedługo ma poślubić piękną blondynkę, Stephanie. Musicie więc przyznać, że jest to obraz sielankowy. Ale podobnie jak sławne Twin Peaks, Harvest też kryje w sobie wiele tajemnic. Mieszkańcy miasteczka nie są tak dobroduszni, na jakich wyglądają. Mają swoje mroczne sekrety, które mogą się okazać zabójcze dla kogoś, kto wtyka nos w nie swoje sprawy. Nie bez znaczenia jest fakt, że władzę w mieście sprawuje tajemnicza Loża, która niezbyt toleruje ludzi odmawiających przynależności do niej. Na domiar złego, Steve stracił pamięć. Nie wie jak się nazywa, nie pamięta swoich rodziców ani sąsiadów. Nic również nie wie o planowanym ślubie. Przed graczem stoi trudne zadanie, wciela się on bowiem w Steve'a i musi przeżyć, co przy nerwowym i agresywnym usposobieniu niektórych mieszkańców Harvest może być dosyć trudne. Ty musisz rozwiązać zagadkę związaną z jego przeszłością.







Krew na twarzy tej pani jest wynikiem wpychania noworodkowi gałek ocznych na miejsce...

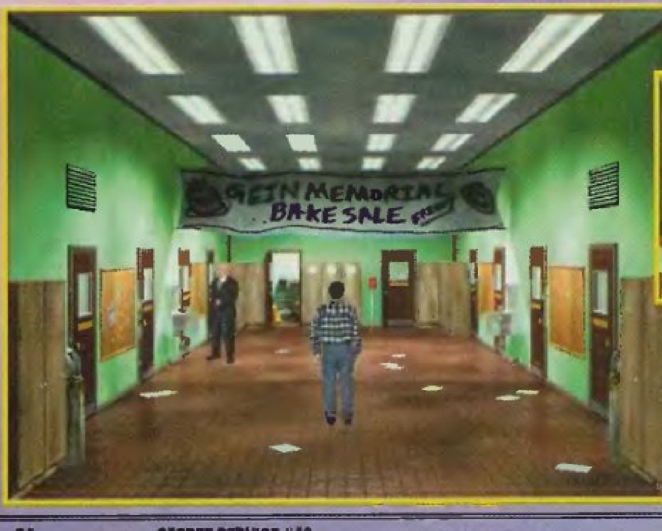


Gra HARVESTER była zapowiadana już od dłuższego czasu i czekałam na nią z dużą niecierpliwością. Miała być ścinającym krew w żyłach psychotrillerem, przełomowym dziełem swego gatunku. Niestety, muszę przyznać, że gra nie zrobiła na mnie wielkiego wrażenia. W wielu momentach zamiast straszyć, po prostu bawiła. Tak jak twórcy PHANTASMAGORIA (SS'29) umiejętnie zbudowali atmosferę grozy, tak twórcy HARVESTER zbyt często balansują na krawędzi pośmiewiska. Widok szeryfa objadającego się ciastem przy okrwawionym szkielecie jest jednym z wielu tego przykładów. Myślę, że zbyt często próbuje się tu robić na graczach wrażenie, ukazując obrzydliwości. Moim zdaniem, nie tędy droga do stworzenia odpowiedniej atmosfery grozy. Momentami gra przypomina klimatem wspomniane „Miasteczko Twin Peaks". Sam pomysł można było świetnie wykorzystać i wielka szkoda, że tak się nie stało.

Niestety, również wykonanie gry pozostawia wiele do życzenia. O ile większość lokacji została wykonana dość starannie, to mieszkańcy miasteczka i animacje wymagają dopracowania. Główny bohater porusza się niczym nasz człekokształtny przodek, a pozostałe postacie przeważnie stoją nieruchomo. Nawet podczas dialogów nie widać ruchu ust, a jedynie pokazywane są na zmianę dwa lub trzy wyrazy twarzy. Ponadto przed rozmową postacie nie podchodzą ani nie odwracają się do siebie, co sprawia, że wszystko wygląda dość sztucznie. Przerywnikowe filmiki, które przeważnie uwieczniają popełniane okrucieństwa, są przeciętnej jakości. Również zagadki, które musimy rozwiązywać, zaczynają się w pewnym momencie wydawać naciągane i sztuczne. W dodatku autorzy nie uwzględnili upływu czasu i tak np. mama, która piecze ciasteczka na piątkowe przyjęcie dobroczynne, będzie to robić również w sobotę, a na nasze pytania udzieli takich samych odpowiedzi, jak przed przyjęciem. Na plus można jedynie zaliczyć porządny interfejs, który jest bardzo prosty w obsłudze – kursor zmienia swój kształt w zależności od tego, co z danym przedmiotem można zrobić.



HARVESTER nie jest żadnym przełomem w przygodówkach–horrorach, ale też nie jest zupełnym niewypałem. W sumie jest to gra na poziomie trochę wyższym od przeciętnego, wciągająca na wiele godzin, ale także skierowana do specyficznego odbiorcy. Jeżeli ktoś pragnie rozrywki trochę strasznej i trochę śmiesznej, to HARVESTER jest właśnie dla niego. Gra, która znajduje się na trzech kompaktach, zapewnia wiele zagadek. Czasami trzeba pogłówkować, a czasami po prostu pojeździć dokładnie kursorem po ekranie. Rozmawiając z innymi mieszkańcami miasteczka należy



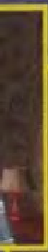




Nauczycielka z kijem baseballowym!!! Czyżby Amerykanie zaczęli propagować nowy model wychowania??? Wietnam był dawno, więc pora tłuc swoich?!?

HARVESTER

CZĘŚĆ 1





Kim są wielbiciele takich produktów?

uważać na słowa, gdyż niektórzy z nich są bardzo nerwowi, a czasami także lepiej od nas uzbrojeni. Szczególnie trzeba się pilnować w czasie rozmowy z wojskowym kaleką bez nóg, z karabinem na plecach i guzikiem od rakiet nuklearnych pod ręką – ten człowiek nie ma poczucia humoru. Warto jest zbierać wszelkiego rodzaju kije, pałki czy nawet widły, bo nie wiadomo kiedy się przydadzą. Użyteczne są również różne lekarstwa, którymi można podreperować nadwątlone przez wrogów zdrowie. Radzę też często nagrywać stan gry, bo wiele źle podjętych decyzji może się skończyć tragicznie.

PONIEDZIAŁEK

W nocy miałeś okropne koszmary. Pełno było w nich mrożących krew w żyłach krzyków i wszystko spływało krwią. Obudziłeś się zlany potem i dopiero po chwili zorientowałeś się, że to był tylko sen. Co za ulga... Ale zaraz, zaraz, nie wiesz kim jesteś i gdzie się znajdujesz. Nie poznajesz ani tego pokoju, ani zdjęcia ładnej, młodej dziewczyny, które stoi przy twoim łóżku.

Zajrzyj do szuflad, chociaż znajdziesz tam tylko 25 centów oraz długopis. Pójdź do salonu, gdzie jakiś chłopiec ogląda makabryczny western. Pogadaj z nim, a dowiesz się, że nazywasz się Steve i że jesteś we własnym domu. Twój ojciec jest chory, zamknął się w swoim pokoju i od dłuższego czasu nie wychodzi. Co więcej, za dwa tygodnie ma się odbyć twój ślub z niejaką Stephanie! Te słowa potwierdzi przebywająca w kuchni kobieta, która podaje się za twoją matkę. Nie może jednak z tobą dłużej porozmawiać, gdyż jest zajęta pieczeniem ciasteczek na dobroczynne przyjęcie, które ma się odbyć w piątek. Dowiedziałeś się przynajmniej, że koniecznie powinieneś wstąpić do organizacji zwanej Lożą.

To nie jest zwykła krwawa gierka dla dorosłych – to perwersja. Dobierając screeny do tej recenzji miałem ogromne wątpliwości ile i jak można pokazać, uznałem że pokazać tę grę trzeba na tyle by jej zakup był świadomą decyzją dla osoby dorosłej. Proszę mi wierzyć to co widać to jedynie namiastka tego co można zobaczyć – Pegaz Ass

Pomyślałeś sobie, że warto zwiedzić miasteczko. Być może widok znajomych osób przywróci ci pamięć. Wychodząc z domu zabierz z koszyka przy drzwiach gazetę, której nie dawaj stojącemu na ganku małemu chłopcu. Mały się wścieknie, ale mimo to obieca ci dać klucz do schowka, gdzie codziennie spotyka się dyrektor szkoły z nauczycielką. Za ten prezent zażąda jednak pary trampek.

Skieruj się do domu państwa Pottsdam, twoich przyszłych teściów. Nie pokażą się od swej najlepszej strony. Za to poznasz Stephanie, która również straciła pamięć. Rodzice trzymają ją w domowym areszcie. Powiedziała, że w nocy słyszy dochodzące z łazienki dziwne odgłosy. Jakoś trudno było jej uwierzyć, że państwo Pottsdam są jej prawdziwymi rodzicami. Po krótkiej rozmowie postanowicie razem dowiedzieć się, co jest przyczyną waszej amnezji.

Ten pomysł ze ślubem nie jest taki zły... Opuszczając dom swej dziewczyny zajrzyj do tajemniczej łazienki. Oprócz brudu nie ma tam nic ciekawego. Ach, tylko ta dziura za obrazem, przez którą podglądałeś Stephanie! Z szafki nad umywalką zabierz lekarstwa, tampony (jak kraść, to już wszystko!) i słoik jakiegoś dziwnego smarowidła. Nigdy nie wiadomo, co się może przydać.

Teraz skieruj się do sklepu. Niestety, za te parę centów, które masz, możesz kupić jedynie magazyn pornograficzny. Dobre i to. Pójdź na posterunek policji i pokaż go zastępcy szeryfa. Ucieszy się, ale nie będzie mógł z tobą porozmawiać w obecności surowego szeryfa. Trudno, może innym razem...

Włócząc się po mieście, trafisz na pogorzelisko wydawnictwa lokalnej gazety. Znajdziesz łopatę,





trochę pogrzeb nią w popiołach. Uda ci się wykopać spalony kawałek plakatu i guzik od munduru pracownika poczty. Guzik wyda ci się zastanawiający, więc postanowisz odszukać jego właściciela. Przy okazji na poczcie weźmiesz formularz podania o przyjęcie do Loży. Może coś się wyjaśni, gdy zostaniesz jej członkiem?

Na poczcie urzęduje pan Boyle. Nie będzie chciał dać ci formularza, ale gdy pokażesz mu guzik, zmieni zdanie. W końcu przyzna, że maczał palce w podpaleniu wydawnictwa. Nie ma z tego powodu żadnych wyrzutów sumienia, chociaż niepokoi go fakt, że szeryf znalazł jego kanister po benzynie. W końcu pan Boyle obieca ci formularz za kanister.

Po południu znów zajrzyj na posterunek. Szczęśliwie, szeryfa nie będzie. Daj magazyn jego zastępcy i poczekaj, aż uda się w ustronne miejsce. Korzystając z okazji, która już może się nie powtórzyć, przetrząśnij szufladę biurka. Zabierz notatkę od Boyle'a i książeczkę czekową szeryfa. Dojdziesz do wniosku, że ten „stróż porządku" szantażował biednego pana Boyle'a! Szukając dalej, znajdziesz klucz pasujący do drzwi pokoju, w którym szeryf przechowuje dowody rzeczowe. Zabierz stamtąd kanister, parę trampek oraz aparat fotograficzny. Szybko pobiegnij na pocztę, gdzie ucieszony Boyle da ci w zamian za kanister formularz, który natychmiast wypełni ołówkiem. Poczciarz wspomni coś o zamiarze podpalenia stacji telewizyjnej, więc od razu się tam udaj. Tam spotkasz aktora, którego obłaskaw uwagami na temat zbawiennego wpływu, jaki ma na dzieci pokazywana w telewizji przemoc. Da ci autograf.

Wieczorem udaj się do siedziby Loży, gdzie złóż wypełniony formularz. Nagle poczujesz się bardzo zmęczony. Jak przez mgłę usłyszysz gratulacje strażnika Loży i znajdziesz się w łóżku...

WTOREK

Tej nocy znów miałeś równie koszmarny sen, ale tym razem pamiętałeś przynajmniej wydarzenia poprzedniego dnia. W domu niewiele się zmieniło: brat ogląda telewizję, a matka piecze ciastka. Przed domem daj Jimmiemu gazetę i wymień trampki na klucz do schowka zlokalizowanego w szkole. Pójdź do Gein Memorial i otwórz schowek kluczem. Faktycznie, to co robili tam szkolny pryncypał i nauczycielka nadawało się wyłącznie do „Szpilek". Zrób im zdjęcie a potem zacznij szantażować. Za fotografię dostaniesz kij baseballowy, którym nauczycielka zwykła katować dzieci.

Ciąg dalszy za miesiąc.

Krupik & C(w)alineczka

Virgin'96

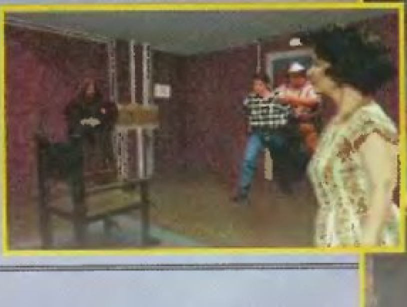
PC — 3 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor (PC CD) — **149 zł**

dobry interfejs, ciekawe zagadki

gra nie trzyma w napięciu, balansuje na granicy dobrego smaku












"Bajka" pojawiła się nagle i niespodziewanie. Swoją drogą, nikt na nią tak specjalnie nie czekał. Wydająca FABLE firma TELSTAR jakoś nie może przebić się przez ogólnoświatową zmowę – od dwóch lat wszystkie pisma jęczą o ciągle nie wydanych DUNGEON KEEPER, LANDS OF LORE 2 i CREATION, a nie raczą wspomnieć o tak ciekawej gierce jak FABLE.

A może nie mamy racji? Może to właśnie amerykańscy specjaliści wiedzą najlepiej co powinno się nam podobać? Z pewnością najgorszą stroną gry są występujące w niej teksty. Zarówno opisy, jak i dialogi między postaciami są płytkie i nierzadko pełne sprzeczności. Sprawiają wrażenie, jakby zostały napisane przez pięciolatka, a potem przetłumaczone na inny język. Do wad zaliczyć trzeba także wygląd głównego bohatera – totalny jeleń w obcisłych spodenkach!



Ale to wszystkie wady, a raczej niedoróbki, które da się odnaleźć w FABLE. Jest to bowiem jedna z bardziej udanych gier! Od razu rzuca się w oczy grafika – czysta, szczegółowa, bardzo bogata. Animacja i ruchy postaci są wyjątkowo ludzkie. Łatwa jest też obsługa, po najechaniu myszą na jakiś interesujący element pojawia się mały zestaw komend.

Pod względem wizualno–dźwiękowym gra podobała mi się bardziej od opisywanej w SS'39 przygodówki THREE SKULLS OF THE TOLTECS. Może tylko czasem nie potrafiłem odnaleźć się w mętliku zwanym scenariuszem gry – nie raz zdarzały się sytuacje, kiedy nie wiadomo było kogo zabić, a kogo chronić. Choć, z drugiej strony, to przecież tylko „bajka"...

Ale FABLE wcale nie jest taka bajecznie prosta. Poprzeczkę trudności ustawiono dość wysoko. Niektóre pomysły trącą wręcz surrealizmem! Grę dodatkowo utrudnia fakt, że świat baśni po brzegi wypełniają przedmioty zupełnie niepotrzebne do ukończenia przygody. Ponieważ bardzo łatwo jest zginąć, warto często się save'ować. Prawdziwym miłośnikom komputerowej przygody FABLE nie trzeba rekomendować. Sięgną po nią z moralnego obowiązku. Natomiast sceptycy i tak pozostaną sceptykami na zawsze...

■ ■ ■

Światłość jedna wie, dlaczego to właśnie mnie wybrano do wykonania tej poronionej misji. Mam odnaleźć cztery cenne kamienie, które ponoć przywrócą pokój na ziemiach Mecubarz. Ta zabawa zaczyna nabierać znamion szaleństwa! Pocieszam się myślą, że zwiedzę szmat świata, poznam wielu nowych ludzi i wielu z nich zabiję w mniej lub bardziej uczciwy sposób. Nazywam się Quickthorpe i jestem poszukiwaczem przygód z wioski Balkhane.

ŚNIEŻNE WZGÓRZA AZEROTH

Przeczuwając liczne, czekające mnie niebezpieczeństwa, poprosiłem wioskowego wieszcza o kilka rad na drogę. Nic sensownego mi nie powiedział, za to ofiarował talizman. Udałem się w stronę gór, by odwiedzić miejscową czarownicę – Weldę. Most solidnością wykonania nie grzeszył, dlatego na drugi brzeg dostałem się idąc po znajdujących się w górze rzeki kamieniach. Z gałęzi zabrałem chili i wiszącą nie opodal latarnię. Przed wejściem do chatki wiedźmy zajrzałem do piwnicy. Miotły postanowiłem nie ruszać, nie chciałem bowiem pozbawić starszej pani jej jedynego środka lokomocji. Zabrałem jedynie stojącą na postumencie złotą statuetkę i leżącą w kącie linę. Postanowiłem porozmawiać z Weldą. Drzwi pilnował jeden z jej niezliczonych kotów. Gdy tylko szarpnąłem za klamkę, zwierz zamienił się w upiora, którego udało mi się uspokoić talizmanem.

W mieszkaniu Weldy znalazłem worek z ziarnem dla ptaków oraz liście, które także znalazły się w moim kaftanie. Zajrzałem do garnka z zupą i pomyślałem, jak by tu zabić starszą panią. Przed wyjściem spróbowałem skraść wiszące na ścianie ogony, jednakże Welda obudziła się i swą czarną magią zamroczyła mnie. Gdy się ocknąłem, wypytałem ją o Lodowego Giganta, którego miałem zabić.



Idąc w kierunku zamarzniętego jeziora, spotkałem nad wodospadem myśliwego, z którym zamieniłem kilka słów. Po rozmowie zwróciłem uwagę na zniszczoną łódź. Oględziny bogato zdobionego krzesła przyniosły efekt – pojawił się duch, a dokładniej, boginka zamarzniętego jeziora. Wylewnie podziękowała mi za to, że ją uwolniłem z tej niszczejącej łodzi. Gdy opowiedziałem jej o celu mej podróży, poprosiła mnie, bym zabrał ze sobą część jej duszy. Uczyniłem, jak nalegała. Zanim ruszyłem, zabrałem ze sobą krótką linę umocowaną do palika. Na rozstajach dróg spotkałem bogato odzianego brodacza. Po krótkiej rozmowie okazał się zwykłym bandytą, pobierającym opłaty za możliwość wejścia do lasu (czyżby prekursor







FABLE

CZĘŚĆ 1

celnika?). Zadowolił się złotą statuetką.

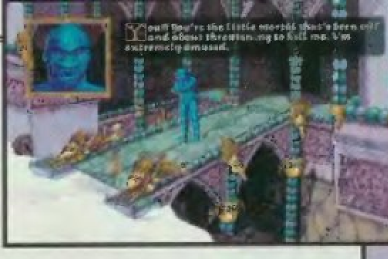
Udałem się na cmentarzysko kamiennych rycerzy. Coś wystawało ze śniegu. To tarcza – przyda się. Kiedy przyglądałem się jednemu z kamiennych herosów, pojawił się syn myśliwego. Pogadałem z nim krótko o bycie i niebycie, i poszedłem dalej przed siebie. Zasięgnąłem języka u siedzącego na pniu dziwoląga, a gdy zniknął, wysypałem na ziemię trochę ptasiego żarcia. Postraszyłem srokę i zabrałem jej z gniazda naszyjnik. Przyjrzałem się dokładniej pniakowi i znalazłem w nim dźwignię, którą oczywiście pociągnąłem. Zaskrzypiało i moim oczom ukazała się głęboka dziupla. Zaryzykowałem i wszedłem. W środku były nie tylko te osobliwe owoce, z których powstaje sen, ale także trzy martwe ciała. Jeden z trupów miał na palcu złoty pierścionek; jemu już na nic, a mnie może się przyda.

Droga zaprowadziła mnie na kolejne rozstaje. Marsz na północ zakończył się pechowo, gdyż otoczyła mnie grupa zbrojnych zboczeńców. Byli uzbrojeni po zęby, więc zgrywałem bohatera. Spytali, dokąd zmierzam, na co odparłem, że poluję na Lodowego Giganta. Szefa bandytów to nie ruszyło i tylko wyrecytował zwyczajową formułkę: pieniądze albo życie. Cóż było robić, oddałem mu złoty pierścień,



który okazał się jego ostatnią w tym życiu błyskotką. Dwa pozostałe draby, widząc że szef wykitował, dość szybko się ulotniły. Przeszukałem zwłoki, zawłaszczając sobie sztylet oraz bandanę przestępcy.

Nie chcąc pozostawać w sztywnym towarzystwie, wszedłem w znajdujące się po prawej stronie krzaki. Znalazłem się na ukrytej polanie. Kiedy usłyszałem podejrzane powarkiwania dochodzące z groty, przezornie ukryłem się w krzaczorach. Nie myliłem się, po chwili z ciemnego otworu wyszedł ogr. Chwilę pomędził, powarczał i zasłonił wejście do jaskini ogromnym kamiennym blokiem. Po chwili już go nie było; widocznie, poczuł głód i przypuścił atak na wioskę Balkha-



ne. Korzystając z jego nieobecności, wśliznąłem się do jego groty otworem wentylacyjnym. W środku zajrzałem pod poduszkę potwora. Znalezionym kluczem otworzyłem stojącą pod ścianą skrzynię i zabrałem z niej trzy butelki oleju.

Udałem się do studni w środku lasu. Zamieniłem kilka słów z myśliwym i podniosłem z ziemi wiadro.

Do kołowrotu przyczepiłem długą linę i zsunąłem się na dół. Egipskie ciemności rozproszyła cząstka duszy boginki jeziora. Bogini opowiedziała mi ponurą historię o zamierzchłych czasach, kiedy to studnia służyła



za drogę ucieczki więźniów z zamku. Nożem zabranym liderowi zbójców ściąłem kilka źdźbeł trawy i przyjrzałem się kopczykowi gliny na środku klepiska. Z ziemi podniosłem kawałek glinianej tabliczki i udałem się w prawo. Tam znalazłem drugą część płytki. Po złączeniu obu fragmentów otrzymałem spisaną inkantację zaklęcia powodującego trzęsienie ziemi. Wróciłem do szybu studni i wspiąłem się na górę. Uzbrojony w glinianą tabliczkę, wybrałem się w stronę kamiennego przesmyku. Krótka rozmowa z kamienną głową

o pokerowej twarzy nie przyniosła większych efektów, musiałem więc użyć bardziej wstrząsających środków. Drżącym głosem wypowiedziałem słowa zaklęcia.

Droga do zamku stanęła otworem, ale postanowiłem tam jeszcze nie wchodzić. Wspiąłem się na wzgórze, z którego widać było cały majestat zamku Koreeza, Lodowego Giganta. Niestety, budowli nie podziwiałem długo, gdyż zauważyłem leżące tuż obok zamarznięte zwłoki. Postanowiłem przyjrzeć się bliżej nieszczęśnikowi i, chcąc nie chcąc, zabrałem mu zapałkę. To się chyba nazywa kleptomania!

Czas już na konfrontację z Lodowym Gigantem! Zapaliłem zapałkę, chwyciłem olej i ruszyłem do zamku. Niestety, gospodarz nie



powitał mnie gorąco. Na jego oziębłe pytanie z czym przychodzę, odparłem, że mam dla niego „rozgrzewającą" niespodziankę. Rzuciłem mu pod nogi butelkę oleju, a gdy zaczął kląć – poprawiłem zapałką. Można powiedzieć, że się zajarał. Chwilę potem wyparował. Wszedłem do jego mrocznego dominium. Pierwszego z czterech kamieni pilnowała statua, waląc z oczu fotonami. Odwołałem się do podstawowych praw fizyki i opaską bandyty wypolerowałem zaśniedziałą tarczę, którą następnie odbiłem wiązkę fotonów. Ze stoickim spokojem zignorowałem furę złota i podniosłem z ziemi klejnot. Obok tronu Lodowego Giganta siedział wielki ptak, który zaoferował przewiezienie mnie do innej krainy w zamian za coś do jedzenia. Karma dla ptaków odpadała, zjadła ją już sroka, a worek był pusty. Pełen nadziei wróciłem na rozstaje dróg. Bandyta przyjął naszyjnik i w zamian oddał mi parę rękawic, które okazały się niezastąpione przy zrywaniu owoców snów. Nimi nakarmiłem ptaka.

Ciąg dalszy za miesiąc...

Mamut





Telstar'96

70

PC DOS — 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 60 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ AWE 32

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) — 145 zł

Za: grafika, dźwięk, humor, dużo miejsc do zwiedzenia, pomysł...
Przeciw: wygląd bohatera, nierówny poziom trudności, częste niejasności i zawikłania.







To ten statek ma w końcu trzy czy cztery kominy???

Zapowiadająca się w momencie swego powstania na wielkie wydarzenie seria GREAT NAVAL BATTLES niestety od dłuższego czasu zastygła w pewnych ustalonych ramach. Kolejne części GNB oparte były na tym samym engine, co najwyżej z kosmetycznymi poprawkami. O ile jeszcze część pierwszą GNB NORTH ATLANTIC (opis w SS'15) wraz z jej rozwinięciem – ADMIRAL SET – można traktować było jako atrakcyjną grę, o tyle kolejne części zaczęły aspirować do miana symulacji. Chociaż nowe GNB prezentowało znacznie lepszą grafikę SVGA i mogło pochwalić się dokładniejszą bazą okrętów i ich uzbrojenia, krąg odbiorców z konieczności zawęził się do grona maniaków morskich bitew.

Ostatnia z serii GNB też raczej nie przełamuje tej tendencji, chociaż tematycznie jest bardzo ciekawa. Odtwarza ona, odmiennie od pierwszych czterech części poświęconych okresowi 1939-45, decydujące bitwy morskie I Wojny Światowej. Chociaż wiedza o Pierwszej Wojnie jest u nas o wiele mniejsza niż o Drugiej, to jednak lata 1914-18 obfitują w wiele znacznie ciekawszych bitew morskich niż epoka Hitlera i Stalina.

Przede wszystkim trudniej już na pierwszy rzut oka przewidzieć rezultat bitwy. Spowodowane jest to znacznie większym zróżnicowaniem konstrukcji,

THIRD REICH



Offensive Combat Results Table

	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	
1	Ex	Ex	Ex	Ex	Ex	Ex	Ex	Ex	1
2	A	Ex	Ex	CA	CA2	CA2	CA3	D	2
3	A	A	CA	CA	CA2	CA3	D	D	3
4	A	A	A	Ex	CA1	D	D	D	4
5	A	A	A	A	D	D	D	D	5
6	A	A	A	D	D	D	D	D	6

THIRD REICH to gra strategiczna, w której pomieszczono całą II Wojnę Światową. Gracz może wcielić się w każdą ze stron biorących w niej udział. Kierując działaniami armii lądowej, floty i lotnictwa, musi zdobyć miasta-cele w krajach nieprzyjacielskich.

Wiele zastosowanych rozwiązań sprawia, że rozgrywka nie jest nudna czy szablonowa, ani też wcale prosta. Przełamania pancerne, starcia flot, konwoje morskie i ich ochrona (lub zatapianie) czy bombardowania strategiczne, czynią grę trudną i pasjonującą. Szkoda tylko, że nie ma ona prawie nic wspólnego z rzeczywistością. Jest to typowa rozgrywka szachowa w mundurze z epoki i to nie ze względu na utrudnienia wynikające ze strategicznej skali gry, ale z założeń autorów i systemu.

W 1981 r. wpadła mi w ręce gra planszowa „The Rise And Decline Of Third Reich, 4rd Edition", lecz nie sądziłem wtedy, że jeszcze kiedyś ujrzę ją pod nową postacią. Tymczasem wydana obecnie THIRD REICH, poza paroma kosmetycznymi zmianami, nie różni się wcale od oryginału. Ta uwielbiana przez wielu strategów gra została po prostu żywcem przeniesiona na nowy nośnik. Zrobiono to tak pieczołowicie, że na komputerowej planszy znajdują się wszystkie dodatkowe elementy i to dokładnie w tych samych miejscach, co na papierowej.

To bardzo piękny czyn ze strony producentów spod znaku AVALON HILL, że starszym odświeżyli wspomnienia, a młodszym pozwolili zagrać w przebój sprzed lat. Tym niemniej takie rozwiązanie powoduje, że THIRD REICH nie jest odkrywczą planszówką na komputerze, ani w ogóle dobrą grą komputerową.

W planszówkach najpiękniejsze jest to, że można ogarnąć całą planszę, że gra się z żywym przeciwnikiem, a reszta wynika już tylko z ograniczenia materiału. Sztywne reguły dotyczące jednostek, prymitywne tabele walki, ograniczona skala planszy wynikały z fizycznej niemożliwości ogarnięcia przez człowieka tak wielu czynników. Inaczej jest jednak w dobie komputerów, które przejmują żmudne obliczenia, odciążając gracza i otwierając nowe możliwości, któ-



Avalon Hill'96 **60**

PC DOS 1 CD

486DX/33 ▪ 8 MB RAM ▪ 20 MB HDD

SB 16 ▪ GUS

Autoryzowany dystrybutor

AudioGlob (PC CD) **110 zł**

SSI'96

PC DOS — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor: Optimus Bis (PC CD) — zapowiedź: styczeń

Za: ładna grafika, dokładna symulacja
Przeciw: mało informacji o tym co się dzieje





THE COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES

opancerzenia i uzbrojenia okrętów, nawet w ramach tej samej klasy. Brytyjczycy mają działa o większych kalibrach, ale działa niemieckie mają za to większą donośność! Rodzi to intrygujące komplikacje taktyczne i nie pozwala już sugerować się tylko liczbą dział po każdej stronie. Okręt liniowy mógł wszakże nieść na pokładzie cokolwiek: od 4 dział 280mm po 8 – 380mm!

W GNB 5 zawarto kilkanaście scenariuszy, od starć sił lekkich (Battle of Coronel, Battle of Falkland Island) po decydujące starcia pancerników (Battle of Dogger Bank, oraz dwie odsłony bitwy Jutlandzkiej). Opcja RANDOM SCENARIO umożliwia losowe generowanie nowych starć. Gra zawiera także ambitny edytor umożliwiający tworzenie bitew i kampanii na obszarze Północnego Atlantyku. Można tworzyć scenariusze zawierające do 50 okrętów po każdej ze stron. Gra uwzględnia także działania okrętów podwodnych oraz możliwość dokonywania desantów na bazy przeciwnika.

Po ukończeniu serii GNB, poświęconej czasom „wielkich dział", SSI ma w planach kolejną grę morską. Ma to być mieszanka rpg i strategii, jak twierdzi firma „obejmująca wszystko od piratów do kutrów artyleryjskich". Poczekamy, zobaczymy.

Pejotl



rych tu nie wykorzystano. Nie chodzi bynajmniej o filmiki za każdym kliknięciem, ani też genialne graficznie figurki żołnierzy czy sprzętu. Ale strata 1 punktu w walce, równająca się stracie jednostki o sile 3 (nie ma możliwości rozmieniania oddziałów na drobne), spowodowana jedynie przez fakt, że w oryginalnej planszówce nie można było wydrukować zbyt dużej liczby żetonów – to już lekka przesada.

Ktoś może powiedzieć, że przecież cały sens opiera się na sztywnych regułach, niemal szachowej precyzji działań i te pozorne skostnienia są zaletami, a nie wadami. Jednak to, co było fajne ładnych parę lat temu, dziś już nie zadowala. Tym bardziej, że w trochę nędzniejszej formie II Wojna Światowa w skali strategicznej została już przedstawiona w grze CLASH OF STEEL (opis w SS'23). Dziś gracze oczekują maksymalnego wykorzystania sprzętu i jego mocy obliczeniowych.

Idealna gra o II Wojnie Światowej powinna łączyć w sobie zagadnienia ekonomiczne, rozwój wynalazków, szpiegostwo, walkę dyplomatyczną, od której dopiero zależą posunięcia militarne, a na samym końcu walkę zbrojną. I to walkę wcale nie prymitywną, ale rozbudowaną – jeśli nie o wielkość planszy czy liczbę pionków, to choćby o ich jakość.

Przeniesienie planszówki żywcem na komputer skończyło się dość marnie również ze względu na kiepski interfejs. Jest on potwornie niewygodny, często nie można zrozumieć, o co komputerowi chodzi, a komunikaty na Pentium przemykają przez górną część ekranu jak błyskawica.

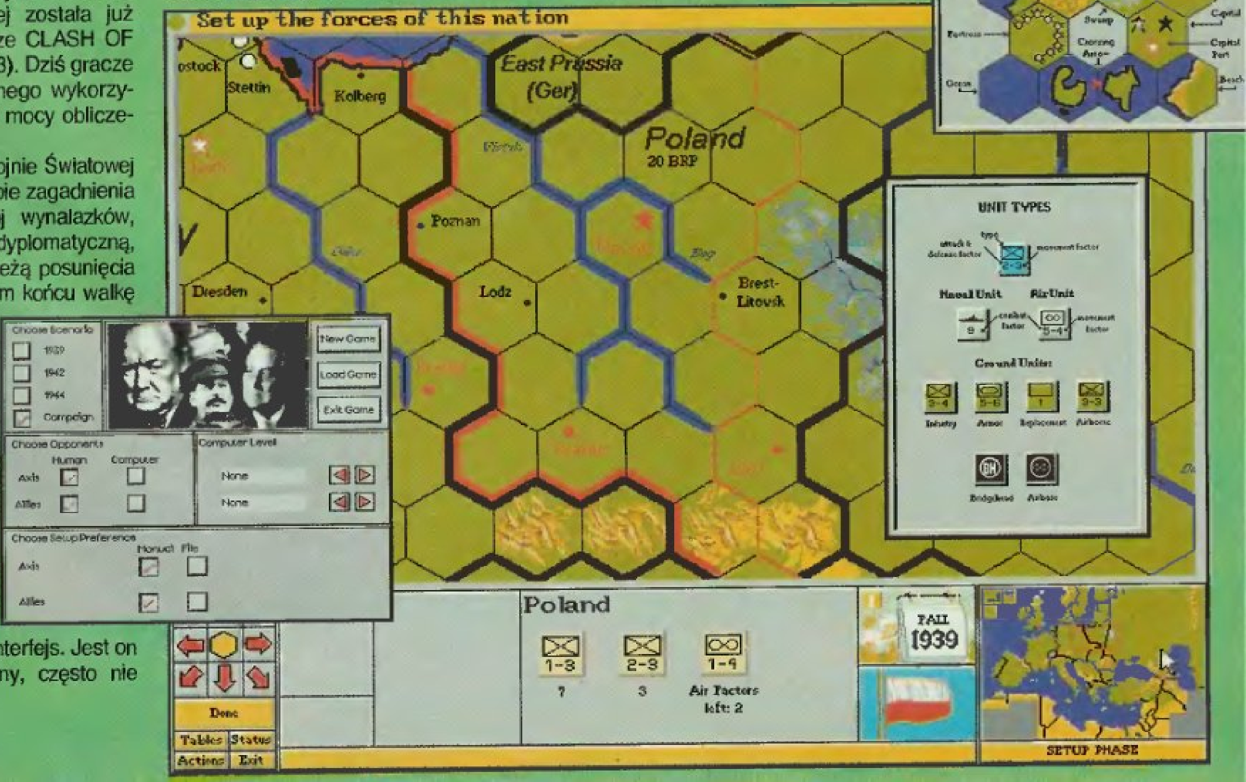
Zabawne wydaje się także kurczowe trzymanie się przez autorów podziału na fazy działania, z których niektóre zostały jeszcze bardziej rozdrobnione w porównaniu z pierwowzorem. A cóż, na Boga, stało na przeszkodzie zrobić dwie, trzy fazy, w których na pewno pomieściłyby się wszystkie działania gracza?!

Mimo narzekań wszyscy dawni wielbiciele „Trzeciej Rzeszy" z przyjemnością powrócą na stare śmiecie – nic ich nie zadziwi, bo ujrzą dokładnie to samo, co dobre dziesięć lat temu. Gotowymi odbiorcami gry są także fani twórczości W. Zalewskiego na polskim rynku planszówek. A i komputerowcy, którym sprawiały przyjemność takie gry jak CLASH OF STEEL czy bitwy z serii V4V, odnajdą tu pewien nastrój zatęchłej papierowej mapki i nieco już przetartych żetonów – co być może niektórych podnieca. Na pewno nie będzie gorzej niż w PANZER GENERAL (opis w SS'23), chociaż już nie tak pięknie!

Berger











COMMAND &

Chłopaki, na ramię broń! RED ALERT znowu stawia nas w trudnej sytuacji: bronić Aliantów przed inwazją czerwonej zarazy czy też jako Stalin poprowadzić wojska sowieckie na podbój starego kontynentu. Zaraz, o co tu chodzi? Czyżby ktoś po raz drugi ujawnił prawdziwą historię? Nie, to zupełnie alternatywna historia – II Wojny nie było! Hitler i jego śmieszna partia nigdy nie zdobyli władzy! Europę zaatakował Wielki Czerwony Wódz i rozpoczął się konflikt, w którym stawką jest panowanie nad światem.

Milion klientów nie może się mylić. COMMAND & CONQUER (opis w SS'30) wyprodukowany przeszło rok temu przez WESTWOOD stał się jedną z najbardziej popularnych i rozpoznawanych przez wszystkich gier. Potem się zastanowimy dlaczego, teraz jest RED ALERT – druga z rodziny strategii wojennych w czasie rzeczywistym, których reprezentantami są C&C (dla miłośników wojskowości) i WARCRAFT (dla lubiących fantasy). O ile w C&C akcja toczyła się w czasach współczesnych, RED ALERT przenosi nas w pierwsze dekady dwudziestego wieku, kiedy to (rzekomo) toczyła się II Wojna Światowa. Do drzewa genealogicznego dołączą wkrótce TIBERIAN SUN (z akcją osadzoną w nieokreślonej przyszłości) oraz C&C 2, o której wiadomo tylko tyle, że przeniesie nas w zupełnie inny wymiar gier strategicznych.









Stratedzy nie są pewni, czy grę bez tur, heksów i punktów ruchu można uznać za strategiczną. Z drugiej strony po C&C i pochodne sięgają nawet ci, którzy wcześniej nie zbliżali się do strategii na kilometr. Ale to właśnie połączenie rozlicznych atrakcyjnych cech zadecydowało o powodzeniu tego gatunku wywodzącego się od DUNE 2. Nareszcie gracze przestali się dzielić, a zaczęli łączyć.

ALARM! CZERWONI!

W scenariuszu wykorzystano sprawdzony podział sił: świat solidarnie staje przeciwko opętanemu złoczyńcy (strona aliancka, 15 misji) bądź też samotny krzyżowiec walczy z całym światem (strona sowiecka, 14 misji). W zależności od tego, którą stronę konfliktu wybierzesz, stoczysz dwie zupełnie różne wojny. Co ja mówię, na 100% stoczysz obie wojny, raz jako wojownik broniący pokoju, drugi raz jako żądny krwi szaleniec. Ale siły są wyrównane, przecież wiemy czym było imperium sowieckie powstałe po rewolucji 1917 roku i kto naprawdę zgniótł Hitlera.

W RED ALERT stawiając przeciwko sobie dwie potęgi znacznie zróżnicowano uzbrojenie stron. Alianci mają bardzo rozbudowaną flotę, Rosjanie wyposażeni są w silne lotnictwo, natomiast siły lądowe mają moc zbliżoną. Na poziomie jednostek także nastąpiła historyczna stylizacja: Rosjanie mają np. groźne psy, natomiast Alianci lekarzy. Strona sowiecka jest z założenia przedstawiana w negatywnym świetle; już w pierwszej misji z rozkazu Stalina trzeba wybić całą wioskę podejrzaną o przynależność do partyzantki. Poza tym Rosjanami do samego końca gra się trudniej.

Na ekranie bardzo dużo się dzieje, z głośników płyną odgłosy wojny. Żołnierze są wyjątkowo gadatliwi, przy czym prawi obrońcy Zachodu wypowiadają się nienaganną angielszczyzną, natomiast czerwoni sołdaci improwizują ze szkockim akcentem, który ma przypominać śpiewną mowę naszych wschodnich braci. Ten trick nie wyszedł.

CO STAREGO, CO NOWEGO?

Pojawiło się wiele nowych budowli, można produkować znacznie więcej jednostek. Oprócz wspomnianych psów (w komplecie z budą), Rosjanie dysponują np. kondensatorem do rażenia prądem, z którym związane jest nazwisko czeskiego fizyka Nicoli Tesli, ponadto mają rakietę V2, żelazną kurtynę i prawdziwe zasieki. Alianci mają za to m.in. kartonowe makiety swoich budowli, teleporter, generator mgły oraz wnyki na piechotę. Są poza tym szpiedzy, złodzieje, zwiadowcy, jest nawet pani komandos. Takie bogactwo czyni grę atrakcyjniejszą i wyrywa ją spod działania schematów. Na przykład złodziej potrafi ukraść połowę funduszy, natomiast szpieg (którego wykrywają tylko psy) wpuszczony do budynku wroga







DEMO – CD'41

COMMAND & CONQUER
RED ALERT





donosi, co też tam się produkuje, ile pieniędzy jest w kasie albo co widać z satelity.

Teren działań jest czasem nawet dwukrotnie większy niż w C&C. Większość misji to typowe działania wojenne, ale pojawiają się też zupełnie nowe, na przykład precyzyjna akcja grupą komandosów na terenie elektrowni jądrowej. Pierwszym zadaniem Aliantów jest odbicie więzionego Einsteina. Oczywiście, pomiędzy misjami oglądamy nienaganne technicznie i wspaniale wyreżyserowane filmy, które budują krok po kroku całą historię zmagań.

STRATEGIA I TAKTYKA

Usprawniono wszelkie algorytmy i wyeliminowano nieliczne wpadki poprzedniej gry, dzięki czemu RED ALERT stawia przed graczem trudne zadanie wojenne. Nie sprawdzają się stare schematy typu: uderzać w Construction Yard – trzeba myśleć i kombinować. Grając Aliantami, należy przede wszystkim budować mury powstrzymujące hordy rosyjskich wojsk, rozbudowywać bazę i uderzać flotą. Natomiast strona rosyjska powinna nastawić się na budowanie ciężkich czołgów, po czym zniszczyć obronę przeciwlotniczą i uderzać z powietrza, obierając jako cel przetwórnię rudy żelaza (Ore). Ten metal (w DUNE 2 przyprawa, w C&C Tiberium) jest podstawą ekonomicznej warstwy gry, czyli źródłem pozyskiwania pieniędzy.

Rozwinięty interfejs sterowania pozwala w miarę wygodnie sprawować kontrolę nad całym tym zamieszaniem. Wprowadzono nowe opcje: ustawienie grupy jednostek w formację, przydział punktów nawigacyjnych na mapie, lepsze opcje grupowania jednostek, ponadto dostęp z klawiatury do opcji handlowych i naprawczych. Nasi podwładni w ogóle lepiej reagują na rozkazy, potrafią skuteczniej kluczyć pod ostrzałem nieprzyjaciela.

RED ALERT jest niezwykle wciągający – jeżeli przejdziesz jedną misję, nie oderwiesz się od kolejnej; gra wessie cię na długi czas. Stopień trudności szybko rośnie i bez poznania zastosowań poszczególnych jednostek nie dasz sobie rady – gra „puści" cię dalej, gdy uzna, że wystarczająco dużo się na danym etapie nauczyłeś. A gdy już będziesz miał w małym palcu wszystkie misje, przyjdzie czas na walkę zespołową.

MULTIPLAYER

Siłą wszystkich gier z rodziny C&C i WARCRAFT 2 jest gra zespołowa. Gdy pozna się wszystkie sztuczki w fabrycznie przygotowanych misjach, rozpoczyna się grupowe szaleństwo. W RED ALERT może grać przez modem oraz po sieci lokalnej (np. Novell) lub globalnej (Internet) nawet w 8 osób. Gra współpracuje z internetowymi systemami WChat, KALI, MPlayer oraz TEN. W opcji MULTIPLAYER udostępniane są dodatkowe opcje – pojawiają się nowe jednostki i możliwości, zmieniają się niektóre parametry w zależności od teatru działań (np. w Rosji taniej się buduje, a we Francji gorzej z celnością żołnierzy). Ponadto dzięki załączonemu edytorowi można tworzyć własne mapy, ale niestety tylko teren – scenariuszy nie da się konstruować.

STRONA TECHNICZNA

RED ALERT pracuje w rozdzielczości VGA (pod DOS, wymagane 486DX/2) albo SVGA (pod Windows'95, wymagane Pentium). Oczywiście jakość grafiki znacznie się różni, ale w wysokiej rozdzielczości wszystkie jednostki i budynki są realnie dużo mniejsze, przez co trzeba wpatrywać się w ekran – z tego powodu wiele osób woli grać w niskiej rozdzielczości. To jednak kwestia przyzwyczajenia, gdyż nic nie zastąpi czterokrotnie większego pola widzenia. W grafice SVGA na Pentium nie odczuwa się spowolnień, scrolling terenu jest szybki. Tylko czasem, gdy wszystko mrowi się i wybucha, wyświetlanie chwilowo się dławi.

ZAKOŃCZENIE? NIE MA MOWY!

Czym jest więc RED ALERT? Po prostu unowocześnioną, udoskonaloną wersją C&C, a to już wystarczy. Jeśli dopiero rozpoczynasz swą przygodę z tego typu grami, stanowczo zacznij od COMMAND & CONQUER – mimo kilkunastu miesięcy na karku jest wciąż jedną z gier numer jeden, a jest zdecydowanie łatwiejsza do opanowania.

Jestem przekonany, że RED ALERT będzie gościł na komputerach przez minimum kolejny rok, aż do następnej takiej gry. Podobnie jak o C&C, można o nim pisać grube książki, dlatego obu tym grom poświęciliśmy sporo miejsca w KOMPENDIUM 2. Tam też odsyłam wszystkich, którzy chcą zdobyć szczegółowe informacje na temat wszystkich jednostek, broni i budowli, a także przeczytać podpowiedzi do poszczególnych misji.

Martinez

Westwood'96
PC DOS/WINDOWS 2 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **156 zł**
90
Za: wzorcowa gra końca XX wieku – coś dla każdego
Przeciw: zbyt trudna dla zupełnie zielonych







O tyle mniej widać, gdy gramy w rozdzielczości 320x200 pikseli.









JEŻELI SZUKASZ REALISTYCZNEJ SYMULACJI POWIETRZNEJ BITWY,
BEZ WAHANIA SIĘGNIJ PO „FLYING CORPS".
W OPCJI SIECIOWEJ W WALCE MOŻE BRAĆ UDZIAŁ AŻ OŚMIU GRACZY.

Wyłącznym dystrybutorem gry „Flying Corps" w Polsce jest firma MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2
01 - 872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel.: (0-22) 663-93-90
fax: (0-22) 663-92-98
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

MARKSOFT

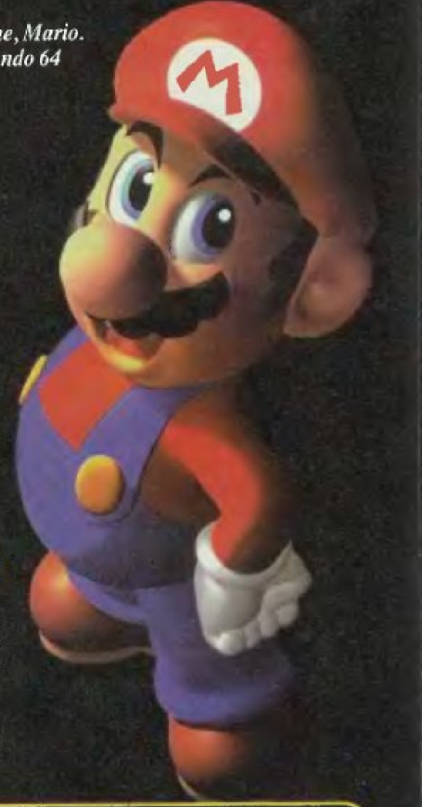
empire INTERACTIVE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
SALON GIER KOMPUTEROWYCH
PORADY, INFORMACJE

ul. Perzyńskiego 2
01 - 872 Warszawa
tel. (0-22) 663-93-90

gry tv & konsole

It's me, Mario.
Nintendo 64



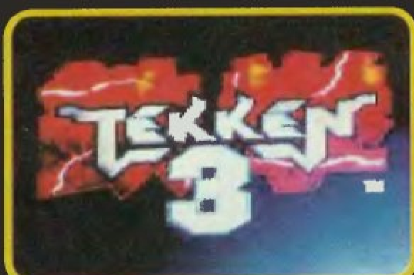
WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Rok 1997 witamy pod znakiem Nintendo 64! Wprawdzie europejska premiera nowej konsoli zapowiadana jest na marzec, to już teraz możecie przeczytać pełen opis tego urządzenia, dowiedzieć się więcej o jej możliwościach, a także obejrzeć grę, której przez pół roku sprzedano się ponad dwa miliony egzemplarzy na całym świecie - SUPER MARIO 64! Mamy też całkiem pokaźną kolekcję hitów na PlayStation i Saturna, będzie więc co robić przez nadchodzący miesiąc.

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

● TEKKEN 3 będący w fazie produkcji od przeszło roku, po raz pierwszy miał być pokazany publicznie na targach JAMMA w Japonii latem 1996 roku. Miesiąc przed targami SEGA wpuszczając do swoich laboratoriów dziennikarzy zdecydowała się natomiast ujawnić VIRTUA FIGHTER 3. Efekt był taki, że teamowi autorskiemu z NAMCO po prostu opadły szczęki i nie chcąc narażać się na pośmiewisko zdecydowali się nie pokazywać swego automatu TEKKEN 3 na targach. Od nowa rozpoczęli prace, decydując się na dodanie wielu nowych bajerów.



Automat powstaje na zmodyfikowanej nieco płycie SYSTEM 11 (SYSTEM 33 nie istnieje, dopiero trwają prace). Już teraz wiadomo, że TEKKEN 3 nie położy na łopatki VIRTUA FIGHTER 3, którego płyta główna MODEL 3 posiada z grubsza 4 razy potężniejszą specyfikację techniczną. Zespół autorski nie twierdzi, że TEKKEN 3 pokona VIRTUA FIGHTER 3, lecz będzie starał się mu dorównać. Nowością będą w pełni trójwymiarowe tła. Widzicie prawdziwe, nigdzie jeszcze nie publikowane screeny z pierwszego publicznego debiutu gry. Autorzy oceniają zaawansowanie prac na ok. 30%, premiera ma mieć miejsce w połowie 1997 r.



Jeśli zaś chodzi o konwersję na PlayStation, to jest możliwe, że TEKKEN 3 będzie sprzedawany razem z rozszerzeniem pamięci.

● Na ostatniej konferencji prasowej Yu Suzuki (szef AM2) rzucił kilka konkretów. Zespół AM2 po trzech miesiącach studiów stwierdził, że konwersja VIRTUA FIGHTER 3 na konsolę Saturn jest możliwa. AM2 pracuje właśnie nad kilkoma nowymi projektami, a będą to m.in. ich pierwszy od czasów SEGA RALLY wyścig samochodowy, gra FIGHTERS MEGAMIX (w której znajdują się wojownicy z VF2, FIGHTING VIPERS, SONIC, NIGHTS, samochód z DAYTONA USA, a także wiele innych postaci, w sumie 30), pierwsza gra RPG, trzecia część VIRTUA COP oraz manager wirtualnego idola (!!!). Część z tych tytułów piszą się specjalnie z myślą o konsoli Saturn, a nie o automatach. AM2, najlepsi na świecie faceci od gier wzięli się ostro do roboty!!!



● 18 listopada w USA rozpoczęła się nowa promocja konsoli Saturn, polegająca na sprzedaży sprzętu wraz z trzema grami (VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP i DAYTONA USA) oraz dwoma kuponami zniżkowymi (15$ taniej na dowolnej grze) w cenie 199$. Przez 15 dni sprzedano 400 tys. konsol!!! SEGA w dalszym ciągu potwierdza, że do końca 1996 roku sprzeda milion konsol w samym USA. Ameryka to naprawdę raj dla graczy.

z a m i e s i ą c

● Czy STREET FIGHTER ALPHA 2 na PlayStation wytrzyma walkę z trójwymiarowymi konkurentami?

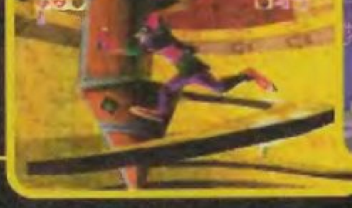




Czy PANDEMONIUM okaże się lepsze niż CRASH BANDICOOT?

● Nowa porcja gier na Saturna, w tym DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION zakodowana od nowa przez AM2, autorów m.in. SEGA RALLY.

● Nintendo atakuje! Jest już nowy GameBoy, nie bez powodów zwany „kieszonkowym". GameBoy Pocket jest mniejszy, ładniejszy, ma lepszy wyświetlacz... Może trafi się też coś na Nintendo 64... zobaczymy!







DIE HARD



Firma FOX INTERACTIVE rozwija się w błyskawicznym tempie. Po udanym debiucie, jakim był niewątpliwie ALIEN TRILOGY, zespół nie spoczął na laurach serwując graczom DIE HARD TRILOGY, grę opartą o trzy filmy (u nas występujące jako „Szklana Pułapka"), które przyniosły dużą popularność Bruce'owi Willisowi.

W DHT gracz wciela się w porucznika McLane'a, postać kreowaną przez Willisa. W kolejnych częściach gry zawarte są najlepsze momenty z filmów: w DIE HARD porucznik biega, strzela i ratuje zakładników z budynku korporacji Nakatomi, który opanowali terroryści z Hansem Gruberem (yuck!) na czele. Kamera porusza się za plecami gliniarza pozostawiając go na pierwszym planie. W DIE HARDER zawarto najbardziej widowiskowe sceny strzelaniny na lotnisku, gracz rusza celownikiem za pomocą joypada (lub pistoletu PREDATOR). Z kolei z DIE HARD WITH A VENGEANCE wzięto sekwencje szaleńczej jazdy taksówką po mieście w poszukiwaniu bomby podłożonej przez terrorystę. Wszystko razem składa się na prawdziwie wybuchową mieszankę.





Grafika i dźwięk zasługują na uznanie. Po pierwsze, wszystko jest szybkie, płynne i bogato teksturowane. Dalej, znakomite ekspolzje (szczególnie w 2 i 3 części) od których kopara opada do samej ziemi. Sample wzięto prosto z filmów (gada zarówno Willis–McLane jak i wszyscy terroryści!), co zbliża jeszcze bardziej grę do filmowego widowiska, a z płyty przygrywa niezła ścieżka dźwiękowa.

DHT praktycznie dało by się rozbić na trzy płyty i sprzedawać osobno, gdyż każda z części oferuje kilkanaście godzin doskonałej rozrywki. Fakt, że zdecydowano się umieścić całość na jednej płycie i sprzedawać w cenie jednej gry jest w moim odczuciu znakomitym prezentem dla wszystkich graczy.

Gulash

Fox Interactive'96, 1 gracz, ocena: 80%





SOVIET STRIKE

Pamiętacie DESTERT STRIKE I JUNGLE STRIKE? Te dwie gierki w swoim czasie rządziły na każdej Amidze. Ich PeCetowe odpowiedniki już tak nie kopały tyłka, dlatego czwartą część cyklu zdecydowano się wydać w pierwszej kolejności właśnie na PlayStation! To, plus sześciostronnicowe (!!!) reklamy w zachodnich pismach zaowocowały. SOVIET STRIKE znalazł się na pierwszym miejscu najlepiej sprzedających się gier w zachodniej Europie.

Szalony generał KGB, któremu nadano pseudnim Shadowman, zebrał z byłych republik ZSRR kilkanaście głowic nuklearnych i wycelował je w stolice państw układu Warszawskiego, pragnąc przywrócić komunizm. Dzielny amerykański pilot bojowego śmigłowca APACHE zostaje wysłany wraz z maszyną na tereytorium byłego ZSRR, aby przeszkodzić szaleńcowi w jego knowaniach. Yep, oczywiście, ten pilot to gracz. Do wylatania 40 misji, które zaprowadzą gracza aż na przedmieścia samej Moskwy (HQ wariata). Na przykład w pierwszej misji trzeba zniszczyć dwa radary, oswobodzić z obozu więźniów i dostarczyć ich do tajnej bazy oraz wykonać trzy inne zadania. Całość zaś nie ogranicza się jedynie do strzelania, trzeba w umiejętny sposób pilnować stanu uzbrojenia, paliwa i pancerza i w miarę możliwości uzupełniać.



Oprawa gry po prostu kopie tyłek. Grafika i dźwięk... bah! W życiu nie widziałem tak znakomicie dobranych do strzelaniny filmów. W SOVIET STRIKE filmy są po prostu integralną częścią gry; intro, odprawa, pojawiające się podczas wykonywania misji informacje od wywiadowców i od ostro przeklinającego (nie wycięli!) czarnego hackera z centrum dowodzenia... to po prostu trzeba zobaczyć. Sama gra zaś jest po prostu śliczna, kolorowa i bardzo dopieszczona (np. po zniszczeniu łaźni w obozie nieprzyjaciela widać biegających oficerów tylko w białych ręcznikach... jak do kaczek!). Polecam każdemu, kawał solidnej roboty.

Gulash





EA'96, 1 gracz, Memory card, ocena: 90%





Dystrybutor: IPS

NBA LIVE'97





EA'96, 1-4 graczy, Memory Card,ocena: 75%

Gry firmy E.A.SPORTS charakteryzują się bardzo wysokim poziomem wykonania, doskonałą prezencją i niemal intuicyjnym sterowaniem. Tak też jest w przypadku NBA LIVE'97, kolejnej odsłonie bardzo popularnej koszykówki. W stosunku do wersji ubiegłorocznej zasadnicza różnica polega na sposobie generowania grafiki – w NBA LIVE'97 gracze nie są już zbudowani z bitmap lecz są prawdziwie trójwymiarowi! Poprawiono także system Motion Capture – swego ciała, na którym porozmieszczano sensory użyczył sam Mitch Richmond. O wiele ciekawsze stały się też paczki (zasługa Mitcha). Przez dużą liczbę trójwymiarowych obiektów znajdujących się na ekranie rozgrywka jest nieco wolniejsza, bardziej taktyczna, co jednak nie powinno przeszkadzać rozmiłowanemu w baskecie graczowi. Oczywiście, nie mogło zabraknąć wszelkich możliwych statystyk, które przecież tak kochają fani NBA! W sumie udany come–back i kolejny rok z głowy.

Gulash







Dystrybutor: IPS







Universal'96, 1 gracz, Memory card, ocena: 85%

CRASH BANDICOOT w założeniach miał być odpowiedzią PlayStation na SUPER MARIO 64 (podobnie

CRASH BANDICOOT

jak NIGHTS na Saturna). I choć nie jest w stanie równać się z MARIO 64, pozostaje solidną i godną uwagi pozycją na rynku oprogramowania.

Bandicoot to potoczna nazwa rzadko spotykanego, australijskiego lisa (no shit!). Nieważne. Wybraźcie sobie platformówkę, w której ktoś zamiast z boku, umieścił kamerę za plecami bohatera i uczynił grafikę trójwymiarową. Efektem tego jest „inna" platformówka, w której jednak chodzi o to samo – poruszając się ciągle do przodu skakać, zbierać i zaliczać kolejne etapy. Fabuła jest tu najmniej ważna, chodzi przecież jedynie o ciągłe parcie do przodu. Jednak o ile w MARIO 64 można pójść praktycznie wszędzie, w CRASH BANDICOOT postać może poruszać się jedynie po zaplanowanej z góry ścieżce. Zdarzają się też bonusowe poziomy, w których wszystko (czytaj: kamera) wraca do normalnego stanu i CRASH wygląda jak zwykła platformówka, tyle że z grafiką 3D.

Choć kilka pierwszych poziomów nie powinno stanowić problemu dla średnio doświadczonego gracza, pozorna prostota jest tylko podpuchą. W istocie CRASH jest grą trudną, o czym przekonacie się już po kilku godzinach gry. Do szału doprowadziła mnie scena z pędzącą za rudzielcem kulą (Indiana Jones rip-off!), przed którą trzeba zmykać przeskakując kolejne płotki. Wprawdzie kamera przekręca się wtedy o 180° (widać pędzącą za pokraką wielką, kamienną kulę!), trzeba jednak zapamiętać konkretną ścieżkę, gdzie skręcić w lewo, a gdzie w prawo. Dalej bywa różnie, ale w każdym razie nie łatwo.

Grafika w CRASH stanowi prawdziwą orgię kolorów. Piękne, cieniowane i teksturowane obiekty wypełniają praktycznie cały ekran. Animacja jest płynna, szybka i bardzo dopracowana. Wizualny przepych znakomicie dopełnia ścieżka dźwiękowa, będąca połączeniem nagrań odgłosów autentycznej dżungli z przesamplowaną kasetą demo zespołu z Nigerii grającego na tam–tamach i śpiewającego przedziwne, przerażające cywilizowanego człowieka pieśni w sobie tylko znanym języku. CRASH to w tej chwili najlepsza gra platformowa (a w dodatku 3D!) dostępna na PlayStation i będzie podobać się praktycznie każdemu, kto lubi gry video. Jest jednak pewien mały minus, który najlepiej zauważył pewien młodzian, testujący na moją prośbę niektóre gie rki. Gdy już nasycił oczy i wyściskał joypada zapytał mnie „dlaczego nie mogę pójść w bok?", po czym poprosił ponownie o MARIO 64. Sorry, CRASH.

Gulash





Dostarczył: PSX Projekt



TOMB RAIDER





Saturn był pierwszą platformą, na której pojawił się TOMB RAIDER. Tak się składa, że w tym numerze SS znajduje się duża recenzja gry w wersji PeCetowej. Spróbujmy porównać obie wersje.

Ne początek grafika. Rozdzielczość TOMB RAIDER to (niestety) saturnowy low–res, coś pomiędzy PeCetowym 320x200 a 640x480. Czy trzeba dodawać, że gra korzysta z palety 32 tysięcy kolorów? TOMB RAIDER wygląda lepiej na Saturnie niż na PeCecie w niskiej rozdzielczości (a w wysokiej nie da się grać).

Eidos'96, 1 gracz, ocena: 90%



Szkoda jednak, że nie wykorzystano trybu hi–res (jak w VIRTUA FIGHTER 2), ale wtedy pewnie grafika pracowałaby z marną szybkością (z uwagi na potworną liczbę skomplikowanych obiektów wyświetlanych jednocześnie na ekranie). Zarówno postać Lary, jak i cała reszta ruchomych obiektów jest cieniowana Gouraudem, który prezentuje się o niebo lepiej w 32 tysiącach kolorów. Całość pracuje poprawnie, choć zdarzają się czasem drobne spowolnienia. Znakomicie rozwiązano kwestię sterowania przy pomocy joypada. Okazuje się, że zagospodarowanie wszystkich ośmiu przycisków fire nie stanowi już problemu (przypuszczam nawet, że gdyby Saturnowy joypad posiadał nie sześć a szesnaście przycisków, to TOMB RAIDER używałby ich wszystkich). Po kilku minutach gry już wiadomo, w jaki sposób należy wykonać daną czynność. Każdy poziom doczytywany jest z kompaktu i w całości siedzi w pamięci konsoli. Zadziwiające, w jaki sposób twórcom TOMB RAIDER udało się uniknąć doczytywania podczes gry. Na PC kolejne poziomy mają czasem kilkanaście megabajtów, a wziąwszy pod uwagę znikomą ilość RAM–u w konsoli jest to duże osiągnięcie. Zapewne zastosowano sztuczki programistyczne, o których zwykli śmiertelnicy nie mają zielonego pojęcia. Jestem pełen podziwu dla zespołu autorskiego, który zadbał o to, aby każda wersja gry została doskonale dopracowana.





TOMB RAIDER to znakomita gra, która ma dużą szansę spodobać się każdemu. Grafika, dźwięk a przede wszystkim szalony klimat powodują, że po prostu nie można oderwać wzroku od monitora. Osobiście wolę grać w TOMB RAIDER na Saturnie niż na PC (32 tys. kolorów). Polecam wszystkim fanom Indiany Jonesa.

Gulash

P.S. Do SECRET SERVICE 41 wkradł się błąd. W dziale „W przygotowaniu" napisaliśmy, że TOMB RAIDER ukaże się na Saturna sześć miesięcy wcześniej niż na PSX. Ten czas skrócił się do jednego miesiąca.

Dystrybutor: BOBMARK

SEGA WORLDWIDE SOCCER'97



Do tej pory SEGA nie rozpieszczała fanów sportowych gier. Oprócz dobrej koszykówki nie pojawił się praktycznie żaden tytuł, który mógłby na dłużej przyciągnąć ich uwagę. WORLDWIDE SOCCER'97 pokazuje, na co stać oddział SEGA SPORTS. Oferuje graczom wszystko, czego oczekują od symulacji piłki nożnej na miarę 1997 roku.



W WORLDWIDE SOCCER'97 można sprawdzić swoje umiejętności biorąc udział w kilku różnych turniejach. Do wyboru jest niemal każda drużyna narodowe. Niestety, w grze nie ma prawdziwych nazwisk zawodników (ale jest Ciągliński, który jest całkiem niezłym napastnikiem). Od razu można też potrenować rzuty karne, co jest bardzo miłym przerywnikiem. Przed meczem ustawia się taktykę.



W WORLDWIDE SOCCER'97 wszystko jest trójwymiarowe. Zawodnicy, piłka, boisko i bramki są zbudowani z polygonów, a nie ze sprite'ów. Technika Motion Capture jest po prostu REWELACYJNA, a gracze ruszają się jak prawdziwi piłkarze.



Choć dziś jest powszechnie stosowena, w WW SOCCER osiąga szczyt swoich możliwości – dryblingi i sztuczki techniczne zawodników są tego doskonałym przykładem. Mecz może się odbyć na jednym z czterech różnych stadionów, w dzień lub w nocy (!), a nawet podczas deszczu. Dostępnych jest kilka





VIRTUA FIGHTER KIDS

VIRTUA FIGHTER 2 to gra, dla której warto kupić konsolę Saturn. Jest w niej praktycznie wszystko, czego potrzebna graczom do szczęścia: wspaniała grafika i dźwięk, a przede wszystkim czynnik, dzięki któremu nie znudzi się nawet po roku ciągłego grania. VIRTUA FIGHTER KIDS to bardzo modna ostatnio na japońskim rynku wariacja na temat SD (Super Deformed), która może lecz nie musi trafić w gusta Europejskich graczy. Wszystkie postacie otrzymały w prezencie wielkie głowy i malutkie ciałka, a także śmiesznie brzmiące głosiki.

W porównaniu do VF2 można zaobserwować kilka graficznych usprawnień, przede wszystkim ładniejsze, bardziej dopracowane tła i tekstury kolejnych aren. Walka toczy się jeszcze szybciej niż w VF2, a po szczególnie efektownych ciosach obserwujemy (podobnie jak w FIGHTING VIPERS) powtórkę z trzech różnych kamer. Muzykę zremiksowano po raz kolejny, znowu z lepszym skutkiem. Niestety, praktycznie na tym kończą się różnice w oprawie gry. Nowością jest KIDS MODE, gdzie łatwiej jest wykonać wszystkie skomplikowane ciosy oraz COMBO MAKER, dzięki któremu można zdefiniować własną sekwencję ciosów (bądź też skorzystać z przygotowanych wcześniej przez autorów) i zapisać ją w pamięci. Obu tych opcji nie można ze sobą łączyć. Kolejnym dodatkiem są (wreszcie) bardzo zabawne, renderowane filmiki dla każdej postaci. Na koniec gry pojawia się nowa opcja – MOVIE PLAYER, dzięki której można rozkoszować się do woli tymi filmami, bez potrzeby ponownego przechodzenia całości.

W VIRTUA FIGHTER KIDS walczy się trochę inaczej niż w VF2. Postacie są mniejsze, mają krótsze nóżki i rączki, co odbija się na wszystkich źle zadanych ciosach. Trzeba też powiedzieć, że inteligencja komputerowych przeciwników jest bardzo wysoka, przez co gra jest o wiele trudniejsza niż VF2. Fanom serii VIRTUA FIGHTER powinno się spodobać humorystyczne podejście, podobnie jak świetne zakończenia. Może nawet VF KIDS lepiej trafi w twój gust?

Gulash



Opcja COMBO MAKER przyda się zarówno nowicjuszom, jak i wszystkim znużonym błyskawicznym naciskaniem przycisków.

Sega'96, 1-2 graczy, ocena: 75%



kamer, wraz z opcją przybliżania i oddalania widoku. Wszystko opisuje komentator, wypluwający z siebie słowa z szybkością karabinu maszynowego. Niestety, nie dysponuje bogatym słownictwem i po kilkunastu meczach jego teksty mogą stać się nieco nużące. Wtedy przydaje się możliwość włączenia muzyki (!).









Sterowanie piłkarzami odbywa się w bardzo prosty, intuicyjny niemal sposób. Są długie i krótkie podania, wślizgi, główki, faule i cała reszta. Warto jeszcze dodać, że całość jest bardzo... zręcznościowa, do czego zresztą SEGA stara się przyzwyczaić graczy.

WORLDWIDE SOCCER'97 to bezsprzecznie najlepsza zespołowa gra sportowa na konsolę Saturn. SEGA udowadnia, że potrafi się obyć bez współpracy E.A. SPORTS (FIFA SOCCER, NBA LIVE, NHL LIVE). Nie będziemy chyba musieli długo czekać na nowe i lepsze gry sportowe ze znaczkiem SEGA SPORTS.

Gulash

SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 90%





Dystrybutor: Bobmark

PILOT WINGS 64



Druga gra dostępna w momencie startu N64 to symulator lotu. Miłośnik mocnych wrażeń nie ma tu czego szukać, bo PILOT WINGS 64 nie jest symulatorem żadnego z wojskowych samolotów, lecz kilku najprostszych pojazdów, dzięki którym człowiek może szybować w przestworzach niczym ptak. PILOT WINGS 64 to remake sławnej w swoim czasie gry z SUPER NINTENDO.

PILOT WINGS 64 został podzielony na zadania, które trzeba wykonać myśląc o zwycięstwie. Grę można ukończyć wypełniając 12 misji, w których można skorzystać z sześciu różnych pojazdów. O ile w pierwszych sześciu misjach latać przyjdzie przy pomocy lotni, gyrocoptera (mini–helikopter) oraz rakietowego plecaka, kolejne 6 stanową wariacje na temat latania. Bo jak inaczej określić lot wystrzelonego z armaty delikwenta albo skoczka w siedmiomilowych butach na rakietowych sprężynach? Szczerze mówiąc nie wiem, ale nie przeszkadza mi to. Na początku misje wprowadzają gracza w tajniki sterowania każdym pojazdem (w pierwszej misji trzeba tylko wylądować na lotni aby zaatakować ze zdwojoną siłą) wymagając od gracza ogromnej precyzji i doświadczenia w pilotażu (w piątej misji trzeba przelecieć na lotni nad dymiącym kominem na wysokości 100 metrów, zrobić jego zdjęcie i dość blisko wylądować). Gra jest bardzo spokojna, trudna i wymaga od gracza sporej dozy cierpliwości. Szczególnie dalsze misje, które potrafią niecierpliwych doprowadzić do szału swoim poziomem trudności. Sterowanie grą odbywa się za pomocą analogowego joypada. Ściskając go w ręku po raz drugi (MARIO!) zdałem sobie sprawę z genialności jego opracowania, z jego funkcjonalności a także niesamowitej wygody rozmieszczenia przycisków. Można też przy pomocy przycisków po prawej stronie rozglądać się na boki.



Grafika w PILOT WINGS 64 jest po prostu oszałamiająca. O ile w SUPER MARIO 64 to miodność przeważa nad szatą graficzną, tu jest zupełnie odwrotnie. Do tej pory o takiej jakości grafiki mogli jedynie pomarzyć posiadacze stacji roboczych firmy Silicon Graphics (zresztą w Nintendo 64 siedzą przecież kości tej firmy).



Zbudowany dla potrzeb gry świat ujmuje bogactwem detali. Fale rozbijają się o brzeg wyspy, motorówki żłobiąc na wodzie swój ślad nieugięcie prą do przodu. Dym unosi się nad kominami, a w powietrzu latają na lotniach inni miłośnicy przestworzy. Najlepszym przykładem jest jednak wirtualny Nowy Jork, gdzie kwitnie przez cały czas życie. Wszystko w wysokiej rozdzielczości, z efektem rozmywania tekstur podczas zbliżeń. PILOT WINGS 64 jest totalną, rewelacyjną demonstracją możliwości graficznych nowej konsoli. Jeśli jedna z pierwszych gier wygląda tak znakomicie, co będą wyciskać z konsoli autorzy za rok lub za dwa? Strach pomyśleć. Za to dźwięk mógłby być nieco lepszy.

PILOT WINGS 64 nie jest grą, która spodoba się każdemu. Jednak prawdą jest, że wykonaniem przebija wszystko, co było do tej pory, ale brakuje jej dynamiki, tak kochanej przez niektórych graczy. Z drugiej zaś strony bez pamięci zakochają się w niej osoby oczekujące od gier video relaksu, a nie kolejnego pasma napięć i stresów. Znakomicie sprawdza się za to jako przerywnik od SUPER MARIO 64, w którego w końcu kiedyś trzeba przestać grać!

Gulash

Nintendo'96, 1 gracz, ocena: 80%





Dostarczył: Lanser









MARIO 64

SUPER MARIO 64 miał być grą, która nakręci miliony graczy na zakup nowej konsoli. Przez dwa lata czterdziestu skośnookich inżynierów pod kierownictwem Shigeru Miamoto (autora wszystkich gier MARIO) pracowało nad małym, kilkumegabajtowym cartem, który spowoduje, że graczom na całym świecie zaświecą się oczy. Nieprawdopodobne stało się prawdziwe, bo SUPER MARIO 64 to najlepsza gra video wszech czasów.





SUPER MARIO 64 to trójwymiarowa platformówka. Trójwymiarowa, to znaczy, że można pójść w każdym kierunku. Nie tylko do przodu i do tyłu jak w CRASH BANDICOOT (PSX). Nie tylko do góry i do dołu, jak NIGHTS (Saturn). Można pójść w każdym kierunku, na który pozwala ukształtowanie terenu. Można wchodzić, można spadać. Niesamowite, co?







Fabuła jest prosta, okrutny Bowser porwał księżniczkę, a zadaniem Mariana jest ją uwolnić. W tym celu musi zwiedzić kilka światów, a w każdym z nich znaleźć określoną liczbę gwiazdek. Aby misja zakończyła się sukcesem, Mario będzie musiał zaliczyć ogromną liczbę subquestów (np. wygrać wyścig z żółwiem, czy też zjechać na tyłku po krętej ścieżce). Więc Mario biega, skacze, turla się i pływa, zjeżdża na tyłku z górki, lata i wystrzeliwuje się z działa. Akcja gry skacze po kilku różnych światach, od leśnego poprzez zimowy, kilka innych aż do podwodnego. W sumie ukończenie gry zajęło mi ok. 40 godzin, podczas których nie nudziłem się nawet przez sekundę. REWELACYJNIE sprawdza się analogowy joypad, który pracuje zgodnie z zasadą: mocniejszy nacisk=szybszy ruch.

Oprawa graficzna jest po prostu doskonała. Gra w znakomity sposób korzysta niemal ze wszystkich funkcji REALITY ENGINE znajdującego się w konsoli, w żaden sposób nie odczuwa się braku miejsca na carcie (zresztą po co komu renderowane filmy, skoro N64 generuje cały świat w czasie rzeczywistym?). Najwyższa możliwa do uzyskania na telewizorze rozdzielczość, 30 klatek ultraplynnej animacji na sekundę, a także wspaniała kolorystyka po prostu robią swoje. Wprost nie można oderwać oczu. Dodatkowo, mimo limitowanej pojemności carta autorom udało się nań wcisnąć wesołą muzykę i efekty dźwiękowe.

Jedak najmocniejszym punktem SUPER MARIO 64 jest jego miodność. Każda gra z Mario w roli głównej była znakomita, lecz to, co dzieje się w SUPER MARIO 64 przechodzi zdolność pojmowania. Będziesz płakać, gdy ktoś będzie starał się zabrać ci joypada. Będziesz cieszyć się razem z Marianem, gdy ukończysz kolejną planszę. Będziesz wreszcie grać i grać do utraty przytomności spowodowanej brakiem snu, jedzenia i picia. Ta gra nie pozwoli odejść od telewizora (najlepiej dużego telewizora). Z całą stanowczością muszę stwierdzić, że do tej pory żadna gra nie miała do zaoferowania swojemu nabywcy tyle, co SUPER MARIO 64. To dzieło geniusza, prawdziwy i jedyny majstersztyk. Nie mam jej nic do zarzucenia i byłbym zdziwiony, gdyby ktokolwiek znalazł w niej jakąkolwiek wpadkę. W opinii recenzentów na całym świecie MARIO 64 jest najlepszą grą video wszech czasów.





Potwierdzamy to też i my, Gulash, Wicik, Joseph, Micz, Gawędziarz, a nawet Martinez. Czy rzeczywiście tak jest? Chyba tak, skoro każdy nabywca N64 kupił także SUPER MARIO 64. Dwa miliony graczy wydało po 250 dolarów tylko po to, aby mieć MARIO 64 w domu. Wąsaty hydraulik króluje w pełnej krasie, a Nintendo po raz kolejny udowadnia, że w dalszym ciągu jest najlepszą firmą w tym interesie.

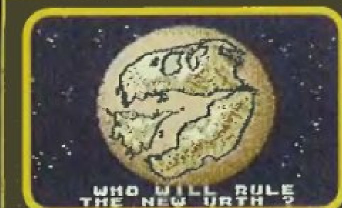
Gulash

Nintendo'96, 1 gracz, Ocena: 101%



Dostarczył: Lanser

PRIMAL RAGE



Ta gra ukazała się na każdą dostępną platformę. Gracze byli zachwyceni, prasa publikowała pozytywne recenzje, ale wszyscy są zgodni, że PRIMAL RAGE na minikonsoli Game Boy wypadł najlepiej. Nie wierzyłem, dopóki sam nie sprawdziłem.
Ta bijatyka w wersji na konsolkę o najsłabszych możliwościach technicznych zostawiła w tyle konwersje z super konsol! Zaskoczyła mnie w niej superpłynna i superszybka animacja, doskonała i bardzo szczegółowa grafika oraz olbrzymia miodność. Wyobraźcie sobie, że dinozaury, którymi przyjdzie wam walczyć, fikają na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym jak szalone! Są posłuszne każdemu przyciskowi, najsłabszemu wychyleniu strzałki kierunkowej, poruszają się błyskawicznie.













Do wyboru masz sześć dinozaurów, które dostarczą ci wrażeń, jakich jeszcze nie zaznałeś! Każdy z potworów ma po sześć ciosów i jednego specjala, szczegółowo opisane w instrukcji. Efektowność ciosów, a przede wszystkim szybkość ich zadawania czyni z pojedynków błyskawiczne konfrontacje. Posiadacze kabelka łączącego dwa urządzonka będą jeszcze bardziej usatysfakcjonowani. UWAGA – działa większość combosów, specjali i fatality wymienianych na łamach SECRET SERVICE w Szkole Przetrwania i przy recenzji wersji na PC! Modyfikacji wymagają jedynie przyciski fire, których z przyczyn technicznych Game Boy posiada tylko dwa.

Time Warner Interactive'99, ocena: 96%

Wicik

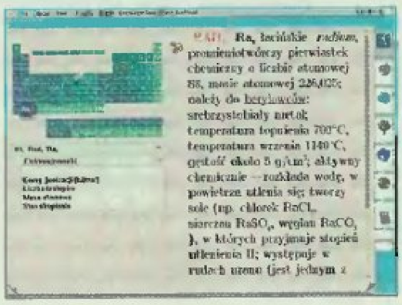
Dostarczył: American Computers & Games



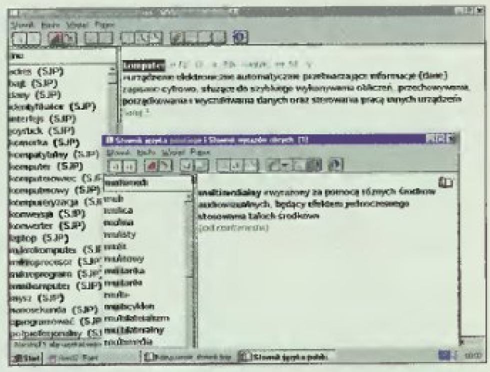
Multimedia PWN

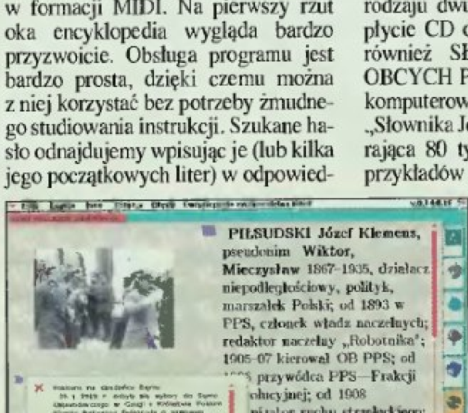
Z chwilą pojawienia się nośnika CD-ROM zachodni wydawcy encyklopedii od razu zorientowali się, jakie stwarza im to możliwości. Kilka ciężkich woluminów mogło się teraz pomieścić na jednej niewielkiej płytce. Dodatkowym atutem stała się możliwość zamieszczenia wielu dźwięków, animacji, a nawet fragmentów oryginalnych filmów, co znacznie uprzyjemniło zdobywanie wiedzy. Przez wiele lat byliśmy świadkami ukazywania się coraz nowszych wersji Encarty, Groliera czy innych zachodnich, multimedialnych encyklopedii.

W końcu doczekaliśmy się pierwszej multimedialnej encyklopedii polskiej. To cacko mieści się na jednym srebrnym krążku i jest dziełem WYDAWNICTWA NAUKOWEGO PWN. Komputerowa wersja zawiera 36600 haseł, czyli tyle co jednotomowa Nowa Encyklopedia PWN plus 57 filmów wideo, 90 fragmentów utworów muzycznych, 25 digitalizowanych przemówień, 4500 nagrań wymowy, 30 minut animacji i wiele innych. Opracowaniem wersji kompaktowej zajęła się firma VULCAN z Wrocławia i trzeba przyznać, że wywiązała się z tego zadania jak należy. Materiał multimedialny dotyczy przede wszystkim historii Polski oraz krajów, z którymi nasza historia się krzyżowała.



Z nowości, których nie spotkamy w innych encyklopediach, mamy 50 interaktywnych wykresów matematycznych (które możemy dowolnie zmieniać, przesuwać i rozciągać), 180 tabel z możliwością sortowania danych, oraz 40 melodii zapisanych w formacji MIDI. Na pierwszy rzut oka encyklopedia wygląda bardzo przyzwoicie. Obsługa programu jest bardzo prosta, dzięki czemu można z niej korzystać bez potrzeby żmudnego studiowania instrukcji. Szukane hasło odnajdujemy wpisując je (lub kilka jego początkowych liter) w odpowiednie pole. Jeśli mamy kłopoty z przypomnieniem sobie nazwy lub nazwiska, możemy je znaleźć poprzez rozbudowany system filtrów. Na przykład, jeśli szukamy polskiego artystę tworzącego w XIX w., zawężamy krąg naszych poszukiwań poprzez zaznaczenie następujących pozycji: ludzie, Europa Środkowa i Wschodnia, Polska, sztuka, XIX wiek. Otrzymujemy w ten sposób tylko kilka pozycji, w których z łatwością odnajdziemy naszego twórcę. Efekty poszukiwań możemy zachować jako własny zbiór haseł, np. pod tytułem: „Polscy artyści 1801–1899" i wywołać go w dowolnej chwili dzięki specjalnej opcji. Co ciekawe, można zabezpieczyć je przed wścibskimi użytkownikami. Novum jest też historia naszej pracy, którą później można odtworzyć.



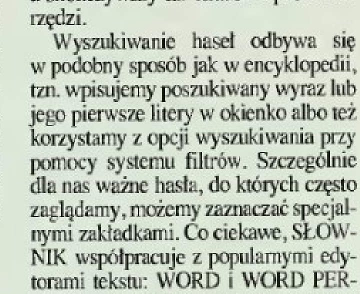


W porównaniu do zachodnich produktów ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA PWN wypada dobrze. Pod względem treści poziom jest zadawalający, choć na pewno nie jest to zakres nowej sześciotomowej Encyklopedii PWN. Wiadomości w niej zawarte przydadzą się bardziej uczniom niż ich rodzicom, ale i tak jest to wielki przełom w polskich multimediach.

Słownik języka polskiego

Niemal równocześnie z premierą ENCYKLOPEDII PWN ukazał się KOMPUTEROWY SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN. To swoistego rodzaju dwupak, bowiem na jednej płycie CD oprócz KSJP znalazł się również SŁOWNIK WYRAZÓW OBCYCH PWN. Pierwszy z nich to komputerowa wersja trzytomowego „Słownika Języka Polskiego", zawierająca 80 tys. haseł i ok. 150 tys. przykładów użycia wyrazów. Posiada objaśnienia najczęściej używanych zwrotów, informuje o pisowni, odmianie wyrazów, związkach frazeologicznych oraz o wymowie (tam, gdzie nie jest oczywista). SŁOWNIK WYRAZÓW OBCYCH objaśnia znaczenie i etymologię (czyli pochodzenie) słów wywodzących się zza granicy, których wbrew pozorom w użyciu jest bardzo wiele. Ze słowników możemy korzystać oddzielnie lub z obydwu jednocześnie. W wielu przypadkach znaczenie jednego wyrazu możemy odnaleźć w obu słownikach. Choć może się to wydawać dziwne, to jednak niektóre obce zwroty utrwaliły się w naszym słowniku już na dobre. Autorzy programu – firma LITTERAE (PWN to producent) – stworzyli także możliwość dowolnej konfiguracji naszego słownika, co pozwala dostosować jego wygląd do naszych potrzeb; począwszy od kolorów, a skończywszy na oknach i pasku narzędzi.

Wyszukiwanie haseł odbywa się w podobny sposób jak w encyklopedii, tzn. wpisujemy poszukiwany wyraz lub jego pierwsze litery w okienko albo też korzystamy z opcji wyszukiwania przy pomocy systemu filtrów. Szczególnie dla nas ważne hasła, do których często zaglądamy, możemy zaznaczać specjalnymi zakładkami. Co ciekawe, SŁOWNIK współpracuje z popularnymi edytorami tekstu: WORD i WORD PERFECT. Obsługuje się go bezpośrednio z edytora, co umożliwia uzyskanie znaczenia słowa zawartego w tekście aktualnie edytowanym. Obsługa programu nie jest trudna, ale najbardziej oporni mogą skorzystać z dokładnej i czytelnej instrukcji. Słownik nie zawiera żadnych ozdóbek, za to doskonale spełnia swoje zadanie jako pomoc naukowa, pogłębiająca naszą wiedzę o języku ojczystym. Należy go uznać za bardzo udaną próbę przeniesienia słowników książkowych na nośnik komputerowy.



Łukasz Bura

Dystrybutor:
CD PROJEKT
ul.Marszałkowska 9/15, Warszawa
tel./fax (0 22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51
Cena (z VAT-em)
Encyklopedia: 240,-zł
Słownik: 139,-zł



Nintend

21 czerwca 1996 roku został ustanowiony nowy rekord świata. Tego dnia 300 tysięcy graczy w Japonii zdecydowało się na zakup najnowszego dziecka firmy Nintendo, konsoli N64. Po tygodniu liczba sprzedanych konsol sięgnęła 500 tysięcy, co automatycznie uczyniło Nintendo 64 najszybciej sprzedającym się produktem do gier video wszech czasów.

Odwlekana przez długi czas premiera konsoli miała już miejsce na dwóch największych rynkach świata, japońskim i amerykańskim. W USA już pierwszego dnia wyprzedano do ostatniej sztuki 500 tysięcy egzemplarzy przewidzianych na cały miesiąc. Fakt ten wprawił w osłupienie nie tylko bossów koncernu Nintendo, ale też całą światową branżę gier komputerowych. Testując przez miesiąc japońską konsolę już wiem, dlaczego N64 podbiło serca graczy na całym świecie. Zacznijmy jednak od początku...

Konsola

Na pierwszy rzut oka czarna konsola wydaje się zadziwiająco mała (i seksowna!). Z przodu znajdują się cztery gniazda dla joypadów, które znajdą zastosowanie w późniejszych grach (np. SUPER MARIO KART). Na górze wbudowano slot do ewentualnego rozszerzenia pamięci, zaraz za nim widnieje slot na carty, z dwiema klapkami zakrywającymi go, gdy cart nie jest wsunięty. Z tyłu obudowy znajduje się ogromna dziura, do której należy wcisnąć zasilacz. Jest też port „MULTI OUT", którym wyprowadzony jest sygnał audio–video. Pod spodem widać port, który w przyszłości posłuży do podłączenia napędu 64DD. W środku (ja otworzyłem konsolę, ale wy tego nie róbcie, bo utracicie gwarancję!) znajduje się ogromna liczba metalowych płytek połączonych z procesorami i pamięcią, pełniących funkcję gigantycznego radiatora odprowadzającego ciepło z chipów. Sama płyta główna konsoli ma wymiary 12x15 cm i została zaprojektowana przez firmę Silicon Graphics.

Joypad

W porównaniu do Saturna i PSX, joypad Nintendo 64 jest większy. Najważniejsza jest znajdująca się pośrodku analogowa wajcha, którą można kręcić w dowolnym kierunku pod kątem ok. 45 stopni, a puszczona wraca do pozycji środkowej. Na joypadzie znajduje się w sumie dziesięć przycisków (8 fire i START): sześć z prawej strony pada, jeden na środku (START), dwa podobnie pod palcami wskazującymi, na krańcu oraz jeden pod spodem. Także pod spodem znajduje się miejsce na kartę pamięci. Przewód łączący joypad z konsolą ma długość ok. półtora metra. Aby dowiedzieć się czegoś więcej, spójrzcie na screeny.

Karta pamięci i cart

Karta pamięci to solidne, małe prostokątne pudełko praktycznie nie do połamania, nawet przez największych wandali. Nie miałem okazji jej użyć gdyż obie z testowanych gier (PILOT WINGS 64 i SUPER MARIO 64) posiadają podtrzymywaną bateryjnie pamięć na savegame. Jeśli chodzi o cart, to „mały" jest właściwym słowem – jest on mniejszy niż odpowiednik od SNES'a. Znakomicie pasuje do slotu wchodząc z cichym trzaskiem.

Przyszłość

Oprócz gier planowane są też urządzenia peryferyjne, a pierwszym z nich będzie stacja dysków magnetooptycznych, roboczo zwana 64DD lub też „bulky drive". Ciekawostką jest fakt, iż dyski w przeciwieństwie do kompaktów mają być do dyspozycji gracza w pełni zapisywalne! Jeśli takie rozwiązanie dojdzie do skutku, otworzy zupełnie nowy rozdział w konsolowym giercowaniu. Chodzą też plotki o kablu łączącym konsole, o carcie z modemem do surfowania po Internecie... Zobaczymy co z tego ujrzy światło dzienne.

Wrażenia i fakty

Pod względem wyglądu gier Nintendo 64 rządzi. Ani PlayStation, ani Saturn nie są w stanie zapewnić takiej jakości grafiki i animacji. MARIO 64 i PILOT WINGS mają najlepszą grafikę ze wszystkich gier w jakie można pograć w domu, jakie piszący te słowa widział w swoim życiu. Powiedzmy sobie prawdę, wszyscy gracze na świecie kupili konsolę specjalnie dla SUPER MARIO 64!

Kostki pracujące w konsoli współdziałają ze sobą tak znakomicie, że po prostu biją konkurencję na głowę, a atakujący z ekranu widok wgniata gracza w wygniecony już wcześniej fotel. Absolutna rewelacja.

Każdy medal ma jednak dwie strony, tak też jest i w przypadku N64. Po pierwsze, konsola nie została wyposażona w czytnik CD–ROM, dzięki czemu można raz na zawsze pożegnać się z renderowanymi bądź też digitalizowanymi wstawkami filmowymi (w SHADOWS OF THE EMPIRE ich funkcję pełnią statyczne obrazki, ale ja wolałbym filmy takie jak np. w REBEL ASSAULT 2), a także ścieżką dźwiękową przygrywającą z kompaktu. Po drugie, trzeba liczyć się z zakupem dodatkowej stacji magnetooptycznej 64DD, na którą w momencie jej ukazania się „przerzucą" się piszące gry firmy. Każdy rozważający możliwość zakupu powinien liczyć się też ze strategią firmy Nintendo, która nie pozwala pisać gier bez zgody. Mogą robić to tylko wybrańcy, zgrupowani pod szyldem „DREAM TEAM". Taka polityka ma zaowocować polepszeniem jakości gier kosztem ich liczby (to mi się podoba!).

N64 to znakomita konsola, o najlepszych aktualnie parametrach technicznych. Jednak wyśmienita grafika to jeszcze nie wszystko, i choć dwie testowane przez nas gry są po prostu rewelacyjne, to nie wystarczają na długo. Europejska premiera zapowiadana jest na marzec 1997 roku i w momencie startu ma być dostępnych ok. 10 tytułów. To będzie właśnie to, poczekamy i zobaczymy...

Marcin K. Górecki

...

Nintendo 64 to pierwsze w pełni 64–bitowe urządzenie służące do gier VIDEO. Procesory graficzne zgrupowane pod nazwą REALITY sprzętowo realizują efekty zarówno obecne w innych konsolach, jak i te, o których do tej pory wiedzieli jedynie posiadacze komputerów Silicon Graphics. Oto one, wraz z wyjaśnieniami:

Renderowanie: najprościej mówiąc, jest to generowanie trójwymiarowego obrazka.

Texture mapping: proces polegający na nałożeniu tekstury (mapy bitowej) na zdefiniowanej powierzchni podczas renderowania.

Anti–aliasing: technika służąca do wygładzania postrzępionych krawędzi polygonów, z których składa się obiekt. Uzyskuje się poprzez nadawanie pixelom znajdującym się na krańcach obiektu kolorów pośrednich miedzy kolorem polygonu (tekstury) a tła.





Pad N64 można używać jak tradycyjny...



...ale najważniejsza jest analogowa gałka



A tutaj sterujemy kursorami i gałką.

Dithering: technika pozwalająca na uzyskanie kolorów pośrednich na drodze mieszania kolorów podstawowych.

Bilinear interpolation: technika służąca do polepszenia wyglądu teksturowanej powierzchni obiektu poprzez łączenie kolorów tekseli (texel – texturowany pixel).

o 64

Trilinear interpolation: Technika renderowania używana w celu poprawienia wyglądu teksturowanych powierzchni poprzez łączenie kolorów graniczących ze sobą powierzchni. TRI jest lepszy od BI (bo jest dokładniejszy), chodzi głównie o powiększanie tekstur.

Environment mapping: technika renderowania służąca do kreowania realistycznie wyglądających odbić na wszelkiego rodzaju powierzchniach (np. cień).

Gourand shading: renderowanie polygonów tworzących obiekt z przejściami kolorów polegające na łączeniu i rozmywaniu kolorów sąsiadujących ze sobą powierzchni.

Fog effect: efekt mgły często używany w grach, poprawia wizualny odbiór obiektów znajdujących się w pewnej odległości.

MIP mapping: MIP jest skrótem od wyrażenia multi in partem (łac.), które oznacza wiele części. Technika poprawiająca wygląd teksturowanych powierzchni obiektów podczas wszelkiego rodzaju zbliżeń. MIP Mapping czesciowo eliminuje paskudny wygląd tekstur (np. w DOOM) podstawiając przy zbliżeniu na miejsce starej nową, większą.

Z-buffering: Technika renderowania, gdzie odległość w jakiej znajduje się obserwator (Z w trójwymiarowym układzie współrzędnych) jest zapamiętywana podczas renderingu i używana do zadecydowania, gdzie wyświetlane na ekranie obiekty powinny się rzeczywiście znajdować.

10 GIER „TO DIE FOR"

Oto najlepsze, oprócz SUPER MARIO 64 i PILOT WINGS gry dla NINTENDO 64.

SHADOWS OF THE EMPIRE to gra, której akcja rozgrywa się w świecie STAR WARS. Połączenie strzelaniny, symulatora i gry first–person perspective (DOOM). Gracz wciela się w młodego pilota walczącego dla rebelii. Rewelacja! LUCASARTS, grudzień 1996.



KILLER INSTINCT GOLD to najsławniejsze mordobicie firmy Nintendo. W KI GOLD połączono dwa automatowe hity: część pierwszą i drugą – KILLER INSTINCT. Nintendo, grudzień 1996.



CRUISIN' USA to bijące konkurencję na głowę jakością grafiki wyścigi samochodowe klasycznych maszyn (np. Rolls–Royce) po USA. NINTENDO, grudzień 1996.



WAVE RACER 64 to największa po MARIO atrakcja Nintendo 64. Wyścigi wodnych skuterów z oszołamiającą grafiką. Podobno 70% mocy procesorów graficznych poszło na jak najlepszą symulację fal. NINTENDO, grudzień 1996.



WAYNE GRETZKY HOCKEY to hokej na lodzie firmowany przez czołowego zawodnika ligi NHL. Wirujące kamery i superszybki przebieg rozgrywki. MIDWAY, grudzień 1996.



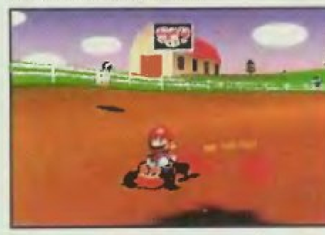
MK TRILOGY to po prostu pozbierane i poskładane razem wszystkie części MORTAL KOMBAT. Można grać każdym zawodnikiem, na wszystkich planszach. MIDWAY, grudzień 1996.



TUROK: DINOSAUR HUNTER to gra DOOM'o–podobna z grafiką, która pokazuje możliwości N64 i wszystkie możliwe efekty. Gracz wciela się w łowcę dinozaurów, korzysta z ponad 20 typów broni. ACCLAIM, styczeń 1997.



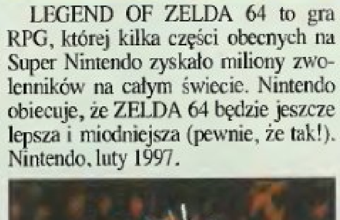
SUPER MARIO KART 64 to wyścigi kartów dla maksimum 4 graczy na jednym telewizorze jednocześnie. Oprócz szybkiej grafiki ma cechować się miodnością obecną we wszystkich tytułach z członem „MARIO". NINTENDO, styczeń 1997.



STARFOX 64 to remake klasycznej już strzelaniny z Super Nintendo (używającej słynnego Mode 7). Wiele statków, broni i przede wszystkim akcja non–stop w szybkim tempie połączonym z grafiką, która wystrzeliwuje w kosmos. NINTENDO, styczeń 1997.



LEGEND OF ZELDA 64 to gra RPG, której kilka części obecnych na Super Nintendo zyskało miliony zwolenników na całym świecie. Nintendo obiecuje, że ZELDA 64 będzie jeszcze lepsza i miodniejsza (pewnie, że tak!). Nintendo, luty 1997.



NINTENDO 64 *reality engine*

Procesory:	64-bit MIPS R4300 RISC CPU pracujący z częstotliwością 93.75 MHz (125 MIPs) z prawdziwie 64-bitowymi registrami. 64-bit RISC „Reality Immersion" koprocesor graficzny pracujący z częstotliwością 62.5 Mhz (100+ MFLOPS) ze specjalnym procesorem do tekstur i efektów anti-aliasing oraz Z-buffering.
Efekty sprzętowe 3D:	cieniowanie Gouraud, Z-buffering, perspective correct texture mapping, tri-linear mip-mapping, anti-aliasing, 256-level alpha channel, LOD Management.
Efekty sprzętowe 2D:	obracanie, skalowanie, anti-aliasing, 256-level alpha channel effects.
Rozdzielczość:	256 x 224 (low-res); 640 x 480 pixel resolution (high-res) 32-bit RGBA pixel color frame buffer.
Pamięć:	4 MB RAM (128K memory data path); Rambus DRAM memory subsystem taoretycznie pozwala na transfer do 563 MB na sekundę.
Dźwięk:	16-bitów 44.1 Khz, stereo, maksymalnie 100 kanałów.

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
PHU LANSER
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 33-93-65

SPACE, CARS, MAMMALS, PLANES te dumnie brzmiące tytuły noszą encyklopedie multimedialne MEDIA FACTOR, firmowane przez ANDROMEDA INTERACTIVE. Jak nie trudno policzyć, na razie zostały wydane cztery pozycje. Są dość różnorodne, więc każdy powinien tu znaleźć coś dla siebie.

Media Factor

Każdy z programów ma ponad 1000 ilustracji opatrzonych tekstem i danymi oraz około pięćdziesięciu filmów okraszonych mową i muzyką. Oczywiście, nie zabrakło fachowych (acz nieznanych u nas) narratorów, czyli astronoma Patricka Moore'a w SPACE, Lorda Montagu z Beaulieu w CARS, reżysera z Oxford Scientific Films, Seana Morrisa w MAMMALS i kapitana Roberta Heylara w PLANES.







Władamy płytkę do stacji, odpalamy Windows (lub odwrotnie), konfigurujemy opcje, naciskamy kilkakrotnie Enter, odchylamy się w fotelu i ...czekamy około dwudziestu minut na zainstalowanie się encyklopedii. Tak długi czas spowodowany jest tym, że program musi poradzić sobie z każdą z tysiąca ilustracji, jakimi się szczyci, oddzielnie. Trudno, widać trzeba łopatologicznie. Na szczęście dalej jest już z górki. Przy wtórze kakofonii dźwięków wita nas nagłówek serii MEDIA FACTOR i jesteśmy w domu.

Teraz nic tylko nurzać się w świecie ssaków, przyglądać się reliktom przeszłości w postaci oldsmobilów czy też wdychać przyjemny dla nozdrzy zapach mieszanki używanej w samolotach. Każda encyklopedia oferuje na samym początku różne okna do wyboru, o pożądanej tematyce. I tak w SSAKACH są to np. „zwierzęta roślinożerne", „mieszkańcy mórz" czy „fauna pustynna". W SAMOLOTACH będą to „odrzutowce", „transportowce" lub „taksówki powietrzne". W sumie po dwanaście kategorii w każdym z programów. To wystarczy. Oprócz tego każda z kategorii ma swoje podrozdziały. Trzeba przyznać, że łatwo się w tym wszystkim połapać. Z opcji jeszcze bardziej ułatwiających życie można wymienić searcha pomagającego odnaleźć interesujący nas wątek, możliwość opatrzenia zdjęć własnym komentarzem albo też wydrukowania ich lub zrobienia z nich save'a na dysku.



MEDIA FACTOR mogą być dobrym pretekstem do wytłumaczenia rodzicom, że komputer służy nie tylko do gier. Przynajmniej tym, którzy jeszcze tego nie wiedzą. A zresztą, co może ich bardziej ucieszyć niż widok malca siedzącego wieczorem przed szklanym okiem PeCeta i wpatrującego się w skaczącego ponad taflą wody delfina, przy akompaniamencie kojącego szumu fal?

Krzysztof Papliński



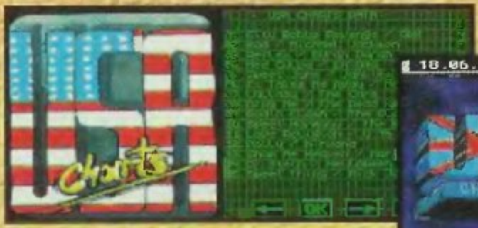




Dystrybutor:
IPS Computer Group, ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, fax: 642-27-69
Cena pojedynczej encyklopedii: –109,- zł.


ZADZWOŃ!
THE POWER OF CHOICE
PlayStation
999,-
Sony Playstation
32-bit. konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro i cinch, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji
79,-
Gratis
Akcesoria
Controller Super Pad
Controller Game Pad 8
Controller Propad
Controller Station
Controller Station Master
Pistolet Predator
Joystick Arcade
Memory Card PSX
Memory Card
Memory Card Plus
Laser Lens Cleaner
RFU Adaptor
Extension Cable
Link Kabel
Manetka lotnicza
Mouse
Controller NEGCON
Euro Scart-kabel
Gry
Zapowiedzi
SEGA SATURN
999,-
SEGA Saturn
32-bit. konsola gier telewizyjnych, joy pad, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji
79,-
Gratis
Akcesoria
Controller Super Pad 8
Controller Eclipse Pad
Joystick Eclipse Stick
Controller Explorer Pad
Controller Voyager Pad
Controller Terminator Pad
AV Adapter
Starter Kit
Game Shark
Memory Card
Laser Lens Cleaner
Laser Lens Cleaner
Gry
Zapowiedzi
NINTENDO 64
Szczególnie polecamy
Predator 169,-
Game Pad 8
99,-
Pro Pad
109,-
Super Pad
Eclipse Pad
Eclipse Stick
Największy importer konsol nowej generacji w Polsce
LAN SER
Hurt • 0-55 39-93-65 • Fax 0-55 33-59-44 • Detal
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a







Show-business zawsze pociągał ludzi. Wielkie pieniądze, kariery, skandale, gigantyczne trasy koncertowe. Ten „inny świat", niedostępny dla zwykłego szaraka, może stać się ci bliższy dzięki najnowszej grze managerskiej, wydanej przez firmę MIRAGE. Zawarty na trzech dyskietkach materiał w sposób bardzo przystępny i swobodny umożliwia ci wykazanie się umiejętnościami menedżera kapeli rockowej, wywodzącej się z małego miasteczka. Masz szansę wywindować zespół na sam szczyt. Czy ci się uda, zależy tylko od twojego nosa i zdolności.

Na początku wybierasz jeden z 3 poziomów trudności i dowiadujesz się, że masz pod skrzydłami czterech młodzieniaszków. Ich charaktery i osobowości są skrajnie różne – aż dziw bierze, jakim cudem ci pacjenci grają w jednej kapeli. Mniejsza z tym, grunt że każdy z nich jest rockowcem i przyszłą gwiazdą. Jednak konsekwencją tego są częste choroby członków zespołu i leczenie, które sporo kosztuje. Z kasą w grze bywa różnie. Zaczynasz z 30 patykami, za które musisz zakupić odpowiedni sprzęt w sklepie lub u złodzieja (nie polecam), nagrać kilka utworów, wytłoczyć single i płyty oraz je wypromować. To kosztuje, a nie zawsze murowany pewniak sprzedaje się jak świeże bułeczki. Kasę masz jeszcze z koncertów i odbywanych tournée. To z kolei wymaga renomy kapeli i odpowiedniego sprzętu, czyli ogromnej kasy. Ale im więcej wydasz, tym więcej zarobisz – kółko się zamyka.

Początki bywają trudne, o czym przekonają cię roboty fizyczne. Bo niby skąd masz mieć forsę na browar? Żeby chłopakom chciało się grać i tworzyć, musisz im zapewnić wysoką stopę życiową, a to dla nich znaczy tyle co laska u boku i beczka browaru.

Tak w telegraficznym skrócie wygląda gra – nagrywanie kawałków i zarabianie kapuchy. Pora przejść do spraw czysto technicznych. Po pierwsze, ROCKSTAR charakteryzuje się oryginalną i nietuzinkową grafiką, przypominającą obrazy Wyspiańskiego. Umiejętnie rozmazana kreska nadaje dziełu fenomenalny kształt! Grafik wykonał naprawdę







Xplosive Software'96
AMIGA 500/1200 — **3 dyskietki**
Komentarz: fajna platformówka na amigowym poziomie

RUFFIAN



Ruffian to imię dzikusa z dżungli, który na pierwszy rzut oka wygląda jak młody Tarzan. Jego życie byłoby nudne, gdyby polegało jedynie na przeskakiwaniu z drzewa na drzewo, huśtaniu się na lianach i zabawie z małpami, stąd też został zamieszany w niezłą kabałę. Właściwie to nie on, tylko ty – jego przywódca duchowy, przewodnik i operator w jednej osobie.

Twoim zadaniem w tej całkiem fajnej platformówce jest ratowanie chochlików uwięzionych w mięsożernych roślinach. O tym, ilu chochlików masz uratować, dowiadujesz się przed rozpoczęciem każdego etapu. Po szczęśliwym przebrnięciu poziomu poznajesz kod następnego, co przy kilkunastu etapach, z których składa się gra jest rozwiązaniem słusznym. Etapy z reguły są rozbudowane w pionie i poziomie. Ich rozległość rozwija się proporcjonalnie do zaliczonych poziomów. Z początku łatwe i przyjemne, stają się dalej molochami z tysiącem zakamarków, korytarzy i przejść.

Ruffian oprócz przeskakiwania przeszkód i skakania po gałęziach potrafi umiejętnie pluć pociskami na sporą odległość. Dzięki temu może pokonać wrogów w postaci małpiszonów, papug, jaszczurek, kameleonów i innej maści mieszkańców dżungli. Umiejętność plucia pozwala też ratować chochliki. Nasz sympatyczny dzikus może przesuwać swój aparat gębowy w prawo i w lewo, stojąc nieruchomo. Tak więc, jeśli nad tobą będzie „coś", na co masz ochotę splunąć, a nie możesz tam doskoczyć, wystarczy stanąć poniżej, skierować w tę stronę otwór gębowy i splunąć. Proste jak dłubanie w zębie!



Szata graficzna i dźwięk są zadowalające, choć chciałoby się czegoś więcej, zwłaszcza że zróżnicowanie poziomów jest mało atrakcyjne. Mniej więcej do połowy gry jedyną scenerią jest dżungla ze sporadycznymi, kosmetycznymi zmianami. Na szczęście gra przez cały czas „rozkręca się" i nabiera rumieńców, co osobiście bardzo mi się podoba. Inni gracze mogą tego nie zauważyć, gdyż zmiany są powolne.

Dla leniwych kody do wszystkich poziomów:

1. Mushroom; 2. Cornwall; 3. Aerofoil; 4. Charcoal; 5. Injector; 6. Loophole; 7. Weighted; 8. Hatstand; 9. Almighty; 10. Stumbled; 11. Underlay; 12. Astatine; 13. Disktest; 14. Headland; 15. Prudence; 16. Shoeshop; 17. Lothario

A teraz trochę cheatów: 1. Manylife; 2. Timeless; 3. Firemore; 4. Censored (co to może być?); 5. Spacebar; 6. Cheatoff

Wicik











ROCKSTAR

świetną robotę. Musicie to koniecznie zobaczyć. Ponieważ gra dotyczy branży muzycznej, dźwięk jest jak trzeba. Do wyboru mamy jeden z 6 modułów, które przez cały czas towarzyszą naszym poczynaniom. Interesujący nas moduł można wybrać z zawsze aktywnego decka.

Obsługa programu jest banalna. Wszystkiego dokonujemy myszką, z wyjątkiem potwierdzania decyzji i podawania konkretnych liczb. Z punktu widzenia grywalności program posiada kilka wad. Zasadniczą jest bardzo mały wachlarz opcji. Po pewnym czasie, gdy wszystkie tajniki są już znane, zaczyna brakować czegoś nowego. Czegoś, co przyniosłoby jakieś ożywienie. Osobiście, po pewnym czasie zacząłem się nudzić, co nie oznacza bynajmniej, że program jest do bani. Po prostu niektóre rzeczy dzieją się za wolno.



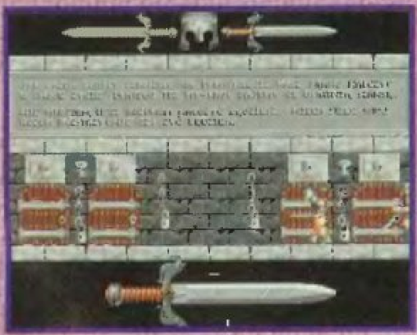
Drugim mankamentem programu jest niekompletne wyeliminowanie bugów związanych z grafiką. Czasem na niektórych komputerach coś się kaszani. Prawdopodobnie wykonano za mało testów. Życie utrudnia także system kodów. Pomimo dobrego wzroku miałem bardzo duże problemy z odczytaniem ich treści. Panowie wydawcy, z tym trzeba coś zrobić! Wielu ludzi, zwykłych konsumentów, skarży się na takie trudności, które występują tylko w polskich grach. Najwyższa pora na inny rodzaj zabezpieczania gier!

Wicik



70

Mirage'96
AMIGA 500/1200 **3 dyskietki, 2,4 HDD**
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga) **39 zł**
Komentarz: oryginalna grafika i pomysł, dobra miodność



WISIELEC

Trzy lata temu cała Polska podniecała się Kołem Fortuny. Każdy marzył, aby wystąpić w tym programie i wyjechać ze studia telewizyjnego nowym poldkiem. Pomysł bardzo szybko podchwycili wydawcy gier i jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się komputerowe wersje Koła Fortuny. Gdy program już dawno znudził się telewidzom, firma MARKSOFT nieoczekiwanie wydała grę WISIELEC, która w dużym stopniu kojarzy się z Kołem Fortuny.

Zasadą gry, przeznaczonej tylko dla jednego gracza, jest odgadywanie haseł. Wygląda to tak, że komputer wyznacza kategorię oraz puste miejsca na litery, z których składa się hasło. Twoim zadaniem jest kliknąć na jedną z podanych w dole ekranu liter. Jeśli odgadniesz literę zostanie odsłonięta część hasła, zaś komputer obdaruje cię jednym punktem. W przeciwnym wypadku zyskujesz punkty ujemne. W skrajnej sytuacji, gdy masz na koncie zbyt wiele punktów karnych, kończysz żywot na stryczku. Za bezbłędnie odgadnięte hasło komputer przydziela punkty ekstra.

Gra posiada 10 poziomów trudności i kilkaset haseł do odgadnięcia w kilkunastu kategoriach. Radzę od razu zacząć od wyższego poziomu, ponieważ w najłatwiejszych zabawa jest nudna jak robienie na drutach.

Grafika należy do przeciętnych, jak dźwięk jest nie najwyższej jakości. Granie bardzo przypomina projekcje niemego kina, gdyż w tle od czasu do czasu pojawia się jakiś przygłup, a odgłosów jest jak na lekarstwo.

Gołym okiem widać więc, że WISIELEC zalicza się do produktów mało ambitnych, przeznaczonych dla maniaków krzyżówek i teleturniejów. Ale w końcu jest to bardzo tania gra. Jeśli zaliczasz się do tej grupy ludzi, możesz śmiało w tę grę popurtykać. Pamiętaj jednak, że po kilku graniach hasła będą się powtarzać. W końcu ile haseł może zmieścić jedna dyskietka?

Wicik





50

Marksoft'96
AMIGA 500/1200 **1 dyskietka, 0.8 HDD**
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (Amiga) **19,50 zł**
Komentarz: program dla miłośników krzyżówek i teleturniejów







INTERCALARIS

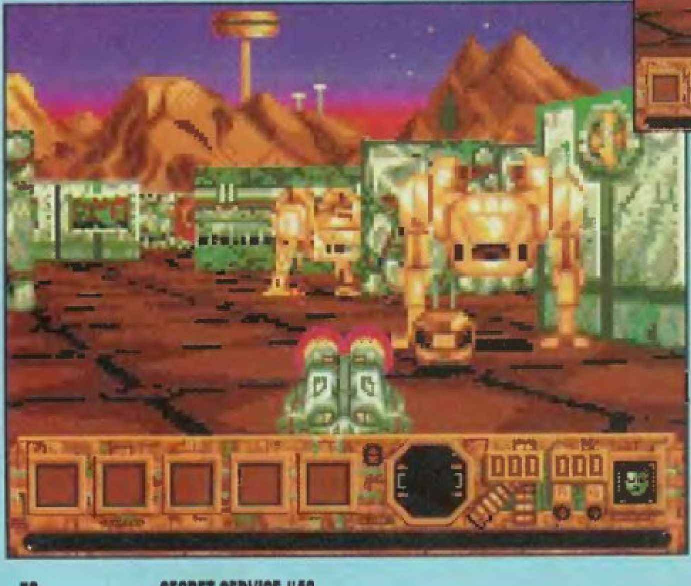
INTERCALARIS jest strzelaniną 3D, skodowaną w oparciu o system First Person Perspective, znany z BREATHLESS i THE KILLING GROUNDS. Niestety, nie można jej do nich porównywać, mimo że dobrze działa na Amidze 500. W tej grze jesteś kosmicznym najemnikiem, który musi wykonać kilka misji, aby szczęśliwie powrócić na Ziemię. Będziesz tępił hordy wrogów, panoszących się na każdym poziomie, a czasami tego myślał. Szkoda, że przeciwnikami nie są ludzie lub potwory, tylko metalowe i pokraczne roboty o inteligencji starego szympansa. Niektóre z robotozaurów można „wykorzystywać" oraz sterować nimi przy pomocy odpowiednich kart i pilotów znajdowanych w okolicznych korytarzach. Arsenał broni ogranicza się do dziesięciu rodzajów fuzji, po pięćdziesiąt nabojów każda. Naturalnie, nie wszystkie są dostępne od razu i trzeba je znaleźć.



Wydawcy zamieścili na pudełku informację, że gra dobrze działa już na gołej Amidze 500. Dziwię się, bo na mojej Amidze 1200 uzbrojonej w FAST RAM miałem dużo zastrzeżeń do kodu gry, szczególnie przy obracaniu się w okolicach teksturowanych ścian. Zwalnianie dziwi tym bardziej, że wszędzie dominują obrzydliwe piksele 2x2, z których zbudowana jest grafika. Efekt miernoty potęguje słabiutkie intro, kiepska muzyka i dołujące odgłosy.

Gra jest nudna, wolna i prawie nic się w niej nie dzieje. Nawet sporadycznie spotykane roboty i logiczne przerywniki nie są w stanie obudzić gracza z odrętwienia. Nuda, brak ambicji i jeszcze raz nuda – to główne cechy tej gry. Na dokładkę wzbudza zastanowienie częstotliwość pojawiania się błędów. Czyżby produkt nie został rzetelnie przetestowany?





Wicik

Mirage'96 35

AMIGA 500/1200 3 dyskietki, 2.5MB HDD

Mirage (Amiga) 35 zł

Za: wplecione elementy przygodowe

Przeciw: szybkość działania programu, nuda

Amigowcy doprowadzali już niesfornych jaskiniowców do wyjścia w dwóch częściach gry logicznej HUMANS. Parę lat temu ta idea spotkała się z dużym zainteresowaniem graczy, bo takich gier nie było. Obecnie, nie wiedzieć czemu, firma GAMETEK znana z kilku przebojów postanowiła wydać trzecią część tej gry. Zdecydowała się też zmienić tytuł i scenerie.

Jak się zapewne domyślasz, nie zmieniono zasad gry. Tutaj także musisz doprowadzić kilku koleżków do wyjścia. Gdy tego dokonasz, przenosisz się automatycznie na kolejną planszę, która różni się od poprzedniej wyglądem zewnętrznym, ukształtowaniem powierzchni i liczebnością ekipy. Każdy z członków grupy potrafi wykonywać kilka czyn-





W grze BIIING wydanej przez MAGIC BYTES wcielasz się w postać lekko szajbniętego doktorka, który postanowił zarabiać kasę prowadząc szpital dla bardzo dziwnej klienteli. Jako doktor Cray musisz zainwestować posiadane fundusze w szpitalną infrastrukturę i odpowiedni personel. Zalecane jest, aby obsługa medyczna charakteryzowała się jak najniższą inteligencją, natomiast warunki były jak najlepsze. W tym miejscu zwracam uwagę na płeć piękną, która okupuje większość szpitalnych i biurokratycznych stanowisk. Naczelną dewizą przy zatrudnianiu chętnych do pracy dzierlatek muszą być gigantyczne pierogi, króciutkie mini, wyzywające spojrzenie, piękne ciała i tępe umysły – zgodnie z regułą, że im większe „płuca", tym bardziej grzechocze pod kopułą. Takie podejście pozwoli ci łatwo manipulować załogą, pacjentami, a przede wszystkim zredukuje koszty. Poza tym do





EVOLUTION
LOST IN TIME

ności zespołowych i kilka działań właściwych tylko jemu. Sztuką jest tak pokierować czynami koleżków, aby doprowadzić wszystkich do końca, tracąc przy tym jak najmniej ludzi. W sumie proste, ale stopień komplikacji niektórych plansz jest druzgocący. Każdy etap opatrzony jest diabelsko przydatnymi kodami, dzięki którym nie musimy zaczynać gry od początku. Zaprawdę powiadam wam, słuszne to rozwiązanie, proste i zbawienne, przeto błagam, nie siejcie na ekranie zbyt dużego zamętu.

Oprawa graficzna zatrzymała się w EVOLUTION na poziomie pierwszej części HUMANS, czyli po prostu jest przeciętna. Niska rozdzielczość, porozmywane kanty i żałośnie uboga animacja – to cechy tej gry. W wersji na PC znajduje się jeszcze denne intro. Chwała wydawcom, że zaoszczędzili tej przyjemności amigowcom. Dźwięk też nie jest najlepszy. Słowem – to co najbardziej powinno przyciągać gracza, najbardziej go odstrasza.

Jak na produkcję firmowaną przez GAMETEK, EVOLUTION jest pomyłką. Nie wnosi nic nowego do gatunku, nie rozwija linii HUMANS i jest beznadziejna w obsłudze. Mam nadzieję, że porażka na gruncie tej gry tak zniechęci wydawców, że zapomną o EVOLUTION i HUMANS na zawsze! Amen. Jedyny

35

Gametek'96

PC DOS 1 CD
386DX33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
AMIGA 500/1200 4 dyskietki, 3 MB HDD

Autoryzowany dystrybutor **LK Avalon** (Amiga, PC CD) zapowiedź: brak

Komentarz: nudna jak flaki z olejem gra logiczna, ostatnia deska ratunku dla posiadaczy 386-tek

plus tej gry to fakt, że uruchamia się już na 386 z 4 MB RAM.

Wicik





obsługi piły, młotka, dłuta i obcęgów wcale nie potrzeba specjalistów, co najlepiej widać na przykładzie remontów polskich dróg i chodników. Zdarza się, że niektórzy klienci są agresywni lub nie płacą za oferowane im usługi. W pierwszym przypadku należy takiemu koleżce złutować poroże, w drugim nie można przesadzić ze zbyt brutalną i sadystyczną „kuracją". Jak widzisz, po pewnym czasie stajesz się managerem najbardziej zwariowanego w dziejach ludzkości szpitala.

BIING charakteryzuje się wisielczym humorem, przesiąkniętym erotyzmem, który w pewnym momencie wywołuje nadprodukcję testosteronu. Bardziej wrażliwym osobom polecam wyłączenie śmiałych scen, gdyż ciężko będzie się skupić na graniu. Roznegliżowane panienki (głównie pielęgniarki) hasające po ekranie są świetnym punktem zaczepienia dla męskiego oka – jak wiadomo, jest ono najbardziej podatne na fale magnetyczne emitowane przez rozdygotane dekolty nr 3.

Szczerze powiedziawszy, zaglądanie i klikanie tam gdzie nie powinienem, stanowiło dla mnie, obok przekomicznych dialogów, największą atrakcję gry.

Z pozoru można by sądzić, że pacjenci nie muszą być leczeni zgodnie z prawidłami sztuki lekarskiej – a jednak! Do pomocy w postawieniu trafnej diagnozy i podczas operacji, oprócz przesympatycznego personelu i narzędzi, przyda ci się poradnik prawdziwego konowała, który nie zszedł jeszcze na psy. Można się z niego sporo nauczyć.

Szata graficzna jest bardzo dobra. W zależności od mocy komputera i posiadanej pamięci wyświetla się w palecie od 16 do 256 kolorów. Gra składa się ze statycznych obrazków, z których wszystkie są ręcznie rysowane, z wyjątkiem roznegliżowanych, zdigitalizowanych lasek, chętnych do niesienia pomocy służbie zdrowia. Ich jakość świadczy o dużym potencjale grafika, zarówno technicznym jak i umysłowym. Podobają mi się ledwie dostrzegalne animacje pewnych części ciała, które tajemniczo naprężają się po najechaniu na nie myszką. Efekty dźwiękowe również zasługują na pochwałę. Całość utrwala się w pamięci na długo.

BIING!
SEX, INTRIGEN UND SKALPELLE

90

MagicBytes'95

AMIGA 1200 11 dyskietek, 21 MG HDD

Komentarz: rewelacja, szaleństwo i erotyzm w jednym

Gra BIING jest kolejnym, doskonałym niemieckim managerem, który łączy w sobie prostotę, miodność i humor, zapewniając niezapomniane godziny spędzone przed monitorem. Teksty są po niemiecku. Uczcie się, bambusy, języków obcych, póki nie jest za późno!!!

Wicik











JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY

Parę lat temu MELON DEZIGN znany był na amigowej scenie przede wszystkim z doskonałych demek. Większość z nich miażdżyła konkurencję doskonałym wykonaniem, pomysłowością i przyjemnym ciepłem. Pamiętam, że po obejrzeniu takiego demka przez cały dzień miałem dobry humor. Teraz chłopaki trochę podrośli i zaczęli pisać oraz wydawać własne gry. Pierwsza – NAUGHTY ONES – zaskoczyła świat świetną grafiką, olbrzymią porcją megamiodnego grania i oryginalnością. Dziś mam przyjemność recenzować drugą komercyjną produkcję tej firmy – JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY – z pewnością nie gorszą od poprzednika, a pod pewnymi względami nawet lepszą.



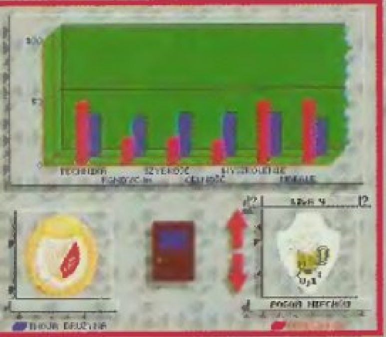
Na szczęście autorzy zaoszczędzili sobie durnego wstępu i od razu przeszli do konkretów, serwując nam 24 poziomy fenomenalnej zabawy. Poziomy rozbito na 4 światy po 6 leveli, co jest idealnym rozwiązaniem dla tej nietuzinkowej platformówki. Tytułowy Jimmy to koleś, który ma sporą głowę (podejrzewam go o wodogłowie) i diabelsko szerokie sztany. Prawdopodobnie to dzięki spodniom potrafi zmiatać przeciwników przy pomocy balonów produkowanych chyba w kieszeniach. Grafika jest obłędna, uwagę przykuwają dzieła graffitowców, którzy przyozdabiają szare mury odlotowymi malunkami. Co ciekawe, oprawa graficzna wcale nie jest chaotyczna. Pełno tu kantów, brakuje zaokrągleń, momentami wszystko jest trochę surowe, ale i tak obraz miażdży na maksa! W tym miejscu oddaję cześć grafikowi MELON DEZIGN, który już od kilku lat wprawia mnie w zdumienie. Zastanawiam się, skąd on czerpie pomysły, aby robić tak nieprzyjemnie wyglądające stworki i niektóre wykończenia?

Muzyka również jest fenomenalna, podobnie jak efekty dźwiękowe. Zaskakuje umiejętność mieszania



MISTRZ POLSKI





"Mistrzem Polski jest Legia, Legia najlepsza jest..." albo „W pociągu jest tłok, w tramwaju jest tłok, kibice na Legię jadą..." – tak śpiewają znienawidzeni w całej Polsce kibice stołecznej Legii (sorry, ale nie znam przyśpiewek kibiców innych drużyn). Na komputerze ciężko coś takiego usłyszeć, ale przynajmniej podchmielony kibic nie ubarwi ci z wrażenia kurtki we wzorki marchewkowo-groszkowe. Poza tym na drugi dzień po meczu nie będziesz miał chrypy.

W najnowszym managerze piłki nożnej MISTRZ POLSKI'96, wydanym przez MIRAGE, atrakcje emocjonalno-zmysłowe wywołane bezpośrednim oglądaniem meczu zamieniono na doznania umysłowe. Moc podobnych atrakcji zapewniły nam już firmy L.K. AVALON i MARKSOFT, które mają już na swym koncie po jednym managerze piłkarskim. Zauważyłem pewien rozwój w tej gałęzi gier komputerowych, bo jakość kolejnych tytułów stale się poprawia, o czym świadczy MISTRZ POLSKI'96.

Gra przeznaczona jest dla jednego gracza, który ma do wyboru jedną z 90 polskich drużyn z lig I, II, III i IV. Wszystkie drużyny ekstraklasy i drugiej ligi posiadają aktualne składy zgłoszone do PZPN na początku rundy jesiennej. Po wyborze drużyny masz możliwość rozpoczęcia zabawy w dowolnej lidze. Największą przyjemność osiągniesz startując w najniższej klasie rozgrywek, z najmniejszym zapasem gotówki. Na początku masz jeszcze możliwość wyedytowania własnej drużyny lub dokonania kosmetycznych zmian w umiejętnościach i nazwiskach zawodników. Jeśli zauważyłeś, że pewnych graczy już nie ma w twojej ukochanej drużynie, nie będziesz miał problemów ze zmianą nazwisk. Po wyborze drużyny i poziomu trudności przeniesiesz się na planszę z ikonami symbolizującymi poszczególne elementy pracy managera. Na szczęście nie ma ich zbyt wiele, więc nie powinieneś mieć z nimi problemu.



Grę rozpoczynasz z szesnastką wyszkolonych zawodników, skromnym budżetem i bazą treningową. Musisz trenować drużynę, ustalać pensję, premię za zwycięstwa, zająć się obsługą i rozbudową stadionu wraz z okolicami. Kasę czerpiesz z działalności klubu i kolujesz od sponsorów. Na sukcesy drużyny musisz zapracować myśleniem i żmudnym klikaniem przed każdym meczem, bowiem już zwykły trening składa się aż z czterech faz rozwiniętych o indywidualną pracę z zawodnikiem. Podoba mi się to rozwiązanie, bo pozwala na rozwój gorzej współpracujących z drużyną piłkarzy. Po każdym treningu możesz porównać efekty pracy na podstawie szeregu liczbowych wskaźników opisujących walory każdego zawodnika. Jeśli myślisz poważnie o wygranych, powinieneś zadbać o odpowiednie wynagrodzenie dla zawodników, trenera i masażysty. W przeciwnym razie morale drużyny będzie niskie, a kiepskie wyniki pociągną za sobą straty finansowe. Sponsorzy zastrzegają sobie w kontraktach określone wyniki drużyny. Jeśli więc nie zdobędziesz zastrzeżonej w klauzuli umowy liczby punktów, nie otrzymasz wynagrodzenia, a nawet będziesz musiał zapłacić karę. Takie podejście do interesów jest rzeczowe, ale i ryzykowne – zupełnie jak posada managera, od którego żąda się tylko wyników.

Po wyborze jedenastki i wyznaczeniu zawodników do wykonywania stałych zadań, nadchodzi czas na taktykę gry i ustawienie drużyny. Razem z treningiem determinują one styl gry piłkarzy podczas najbliższego meczu. Zauważyłem, że w większości przypadków drobna pomyłka w wyborze strategii przesądza o końcowym wyniku. Nie mam na myśli błędów programu, tylko nieprofesjonalne decyzje gracza, wynikające z niekonsekwencji lub bezmyślności. Miłośnikom gier managerskich powinno się to bardzo podobać.



Melon Dezign'95

AMIGA [illegible] 1 dyskietka

[illegible]: świetna grafika + świetna muzyka – [illegible] platformówka.

65

stylów i wykorzystywania niestandardowych sampli do pisania modułów. Efekt jest imponujący! Miodność stoi na najwyższym poziomie, ponieważ stopień trudności jest idealnie wyważony w stosunku do przebytych poziomów – im dalej, tym trudniej. Jak na jednodyskówkę, gra jest perełką!

Wicik



Mirage'96

AMIGA [illegible] 2 dyskietki, 3 MB HDD

Mirage 35 zł

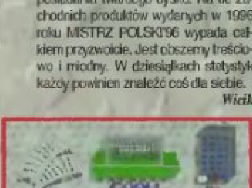
Komentarz: dobry, polski, manager piłkarski z [illegible]

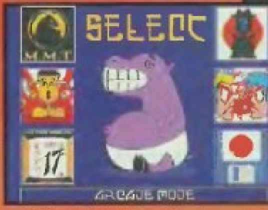
75

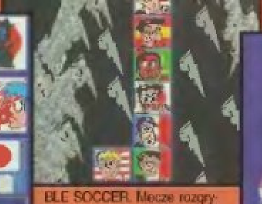
Szata graficzna w MISTRZU POLSKI'96 jest przeciętna. Większość obrazków jest statyczna, dość mierna, ale pełna humoru. Wolałbym zobaczyć bardziej stonowane i staranne rysunki przedstawiające panów w garniturach i piłkarzy w dresach z łańcuchami błyszczącymi na szyi, zamiast brzuchatych zawodników strojących głupie miny, co psuje ogólny wizerunek tej dobrej w sumie gry. Jednak najgorzej na tle całości wypadają animacje meczów, które na szczęście można wyłączyć. Lepiej poczekać na wynik końcowy.

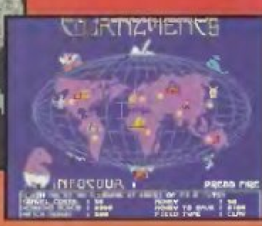
MISTRZ POLSKI'96 jest dobrą grą, przemyślaną i solidnie wykonaną pod względem treści. Można przy niej spędzić kilka wieczorów, pod warunkiem posiadania twardego dysku. Na tle zachodnich produktów wydanych w 1996 roku MISTRZ POLSKI'96 wypada całkiem przyzwoicie. Jest obszerny treściowo i miodny. W dziesiątkach statystyk każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

Wicik









MIKRO MORTAL TENNIS

MORTAL KOMBAT namieszał w głowie niejednemu małolatowi, ale nie spodziewałem się, że można go połączyć z tenisem ziemnym! Jeśli nie wierzycie, zagrajcie w MICRO MORTAL TENNIS wydany przez SKYWARDS SOFTWARE.

W klimat gry wprowadza śmieszne, choć trochę zbyt długie intro. Później pojawia się plansza, na której dokonujesz wyboru pożądanego trybu rozgrywki: rozegranie pojedynczego meczu, „nieprzyjacielski" puchar, rozegranie całego sezonu i – najfajniejszy moim zdaniem – tryb arcade. Jeśli wybierzesz sezon, rozgrywasz serię pojedynków na kortach całego świata. Za zwycięstwa otrzymujesz kasę, która umożliwia ci przeloty na inne kontynenty. Jeśli zabraknie ci gotówki, zmuszony będziesz zawiesić rakietę na kołku. Przypomina to po trosze los prawdziwego tenisisty. Nieprzyjacielski puchar jest formą rozegrania szybkiego turnieju. Polecam go osobom, które preferują selektywny wybór przeciwników. Natomiast tryb arcade to seria meczów przypomi-



nających walkę w MORTAL KOMBAT, bowiem wszyscy przeciwnicy ukazani są w pionowej kolumnie! W przypadku zwycięstwa przeskakujesz „pięterko" wyżej. Kończysz grę, gdy pokonasz szeryfa z samej góry kolumny.

W panelu opcji możesz wyedytować umiejętności dowolnego zawodnika, dodając lub odejmując wartości określające siłę uderzenia, precyzję serwisu itd. Z punktu widzenia fanatyka tenisa jest to genialne rozwiązanie.

Sam mecz wygląda dość interesująco. Widok ukazany jest ze statycznego punktu zawieszonego nad kortem. W połączeniu z mikroskopijnymi tenisistami tworzy oryginalne i bardzo przejrzyste środowisko gry, znane z SENSIBLE SOCCER. Mecze rozgrywa się szybko i dynamicznie, dzięki kilku rodzajom dostępnych zagrywek. Najfajniej wygląda kozacki „szczupak" za piłką i odbicie końcem rakiety. Nie mniej efektownie prezentują się smecze, ściny i loby. Ciekawostką jest, że piłka różnie reaguje na kontakt z nawierzchnią trawiastą i np. żwirową. Wymusza to zmienny styl gry.

W trakcie meczu dzieją się na korcie dziwne rzeczy. Zawodnicy kwestionują zdanie sędziego, przy zmianie stron na kort wbiegają podejrzane typki, a po skończonej grze wyświetlają się cudaczne przerywniki. Kwestionowanie zdania sędziego objawia się wykonaniem na jego osobie FATALITY przez takie osobistości, jak Raiden, Scorpion, Ruy a nawet Freddy Kruger! Podejrzane typki pojawiające się na kor-



cie to np. Pacman zżerający ofiarę, panna podkładająca bombę, koleżka przelatujący ponad publicznością czy – najbardziej szokująca akcja – byk, który zapina krowę! Kiedy oglądałem przerywniki, opadała mi kopara!

Szata graficzna, ze względu na mikroskopijnych tenisistów, nie jest szczytem marzeń i oczekiwań gracza, co wpływa na obniżenie oceny. Z drugiej strony nadaje ona urok grze i pewną irracjonalną specyfikę. Za to dźwięk jest po prostu doskonały, bowiem cały czas przygrywa nam orientalna, właściwa filmom karate muzyczka. Jednak najbardziej ruszyły mnie kortowe komentarze. W pierwszej chwili pomyślałem, że ktoś ożywił Myszkę Miki. Po głębszym namyśle doszedłem do wniosku, że głosu użyczył najprawdziwszy sodomita! Za MICRO MORTAL TENNIS przemawia jeszcze olbrzymia miodność i rewelacyjny dowcip.

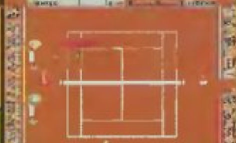
Wicik

Skywards Software'96

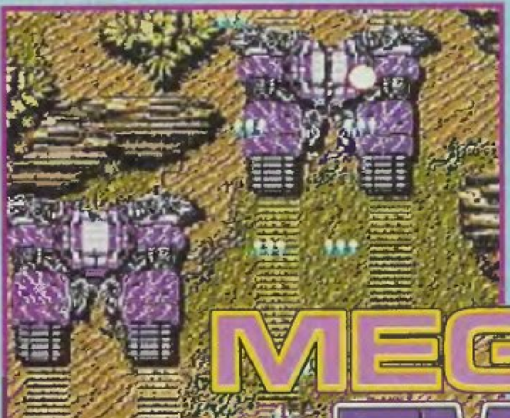
AMIGA [illegible] 1 dyskietka, 2,5 MB HD

Komentarz: [illegible] tenis ziemny, wybór [illegible] ludzi

65







MEGA TYPHOON

MEGA TYPHOON to pionowa strzelanina wzorowana na BATTLE SQUADRON. Zawiera ona kilkanaście misji, podczas których lecisz stateczkiem w górę ekranu i niszczysz, detonujesz i dewastujesz dziesiątki, a nawet setki wrogich pojazdów latających i jeżdżących po ziemi. Przeciwnik oczywiście nie jest bezbronny, więc przy biernej postawie zrobi z ciebie płonącą kuleczkę. Nie zawiedź Ziemian, Kosmitów – zrób z niego dżem!







Na początku dysponujesz skromnym arsenałem, który w miarę pokonywania etapów i zbierania dopałek uczyni z ciebie boga ognia i zniszczenia! To co zobaczyłem po kilku minutach gry , przeszło moje najśmielsze oczekiwania, bowiem jednorazowe wciśnięcie FIRE zmiata wszystko z ekranu jak bomba atomowa. Jakby tego było mało, po wciśnięciu spacji odpala się inteligentną bombę niezbędną przy dużym zagęszczeniu wroga. W skrajnych przypadkach odpalenie tego ładunku ratuje tyłek i niszczy skuteczniej od „zwykłej" broni!

MEGA TYPHOON to gra, bez której nie można żyć. Miodnością przewyższa nawet znaną z automatów i konsol RAIDEN. Do pełnej wyżywki nie potrzeba już worka miedziaków – wystarczy zwykła Amiga 500!

Animacja w grze jest bardzo szybka i płynna, scrolling ekranu działa w pionie i na boki. Troszeczkę gorzej prezentuje się grafika, która powstała z myślą o Amidze 500 i 600. Z punktu widzenia najsłabszych Amig gra zasługuje na najwyższą notę, a ponieważ muszę wziąć pod uwagę wszystkie modele, ocena będzie trochę niższa. Ale nie sposób pominąć tego, że gra mieści się zaledwie na jednej dyskietce!!! Jedna dyskietka a tyle radości, wybuchów, eksplozji i drżenia membran w głośnikach.

Wicik

Nordlight'96
AMIGA 500/1200 1 dyskietka, 1 MB HD
Komentarz: rewelacyjna strzelanina!!!

WENDETTA 2175

Na Amidze dominują głównie gry zręcznościowe, wśród których prym wiodą strzelaniny. Nie tak dawno podniecałem się całkiem fajnym XP8, aż nieoczekiwanie pojawiła się na rynku obszerna pozycja WENDETTA 2175, wydana przez mało znany w Polsce VORTEX.





Latasz sobie stateczkiem uzbrojonym w układ działek i karabinów, które do czegoś cię zobowiązują. Ściślej – do rozwalania wszystkiego, co tylko nawinie się pod celownik. Przy dobrych wiatrach i celnym strzelaniu ekran twojego monitorozaura zaczyna emitować tajemnicze błyski, które po kilku godzinach grania potrafią ogłupić każdą patrzącą z boku osobę. Podczas trzeciej godziny grania w WENDETTĘ 2175 musiałem swoją babcię cucić solami trzeźwiącymi, jakich używa mistrz Andrzej Gołota przed pojedynkami pięściarskimi.



WENDETTA 2175 podzielona została na osiem etapów przeplatanych historyjką, która przypomina kosmiczną odyseję. Część z etapów wygląda jak R-TYPE, w którym leciało się w prawo i „siało" amunicją. Kolejne stanowią nowinkę, bowiem leci się krętymi tunelami, podobnymi do tych z demek tworzonych przez scenowiczów na całym świecie. Za nowatorskie rozwiązanie można też uznać etapy, w których leci się na wprost, w głąb ekranu i strzela do przeciwnika. Z matematycznego punktu widzenia wprowadzono do gry niepełne 3 wymiary, oparte na jednej płaszczyźnie i nieskończonej liczbie punktów położonych w dowolnej odległości od płaszczyzny.

Dla mnie, jako wielbiciela strzelanek, zróżnicowanie poziomów i nowatorskie rozwiązania są bardzo ważne, ponieważ większość gier na ogół mnie nudzi. Ale nowe pomysły nie zawsze idą w parze z miodnością, która jest najlepszym miernikiem wartości gry. Miodność oceniłbym jako przeciętną, gdyż po pewnym czasie poszczególne poziomy zaczynają się nudzić ze względu na ubogie i statyczne tła. Jedyną atrakcją jest duża częstotliwość wybuchów i zmieniających się jak w kalejdoskopie wrogowie. Zdziwiłem się, gdy po zestrzeleniu eskadry stateczków kosmicznych na ekranie pojawiły się dwa kościotrupy i błyszczące ostrza dzid.

Na uwagę zasługują wysokiej klasy renderowane obiekty przedstawiające wrogów. Niektóre statki eskadry przeciwnika to liczone w czasie rzeczywistym obiekty pokrywane teksturami. Ostrej strzelaninie zawsze towarzyszy ostra i szybka muzyka. Większość z utworów przygrywających w WENDETTA 2175 jest pomieszaniem rave i techno z czymś, czego jeszcze nie słyszałem. Powiem krótko – gra muzyka i jest git!

Wicik

75
Vortex'96
AMIGA 1200/CD32 1 CD
Komentarz: graficzna bomba, polityczna klapa



KGB NEWS
KOLOROWY GROWY BIULETYN
BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE
PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Witajcie w Nowym Jorku!

Stary piernik 1996 już za nami. Ponoć nie należy się oglądać w tył, ale w naszym wypadku warto podsumować wszystkie ważniejsze wydarzenia ostatnich 12 miesięcy. Nie da się bowiem ukryć, że ubiegły rok był dla nas – graczy najlepszym okresem w historii gier. Ukazała się cała masa tytułów, z których większość okazała się, zgodnie z zapowiedziami, naprawdę dobra. Zabrakłoby miejsca, gdybyśmy chcieli je tu wszystkie wymienić. Zresztą, któż nie słyszał o DUKE NUKEM 3D czy QUAKE? Któż nie słyszał o WARCRAFT 2 czy FIFA'97? Na PeCetach zdecydowanie rządziły DOOM'o–wate strzelaniny oraz strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym. Sporo było też przygodówek i zręcznościówek. Fani RPG otrzymali gigantyczny świat DAGGERFALL i diaboliczne DIABLO. Producenci zainteresowali się też na poważnie sportem. Do tego rewelacja w postaci automatowego VIRTUA FIGHTER 3.

Właściwie wydano prawie wszystko, co wydać miano, choćby i z niemałym opóźnieniem, w tym nawet oczekiwane jeszcze w 1995 r. SYNDICATE WARS, o których jakoś nikt nie zapomniał. Co prawda nie ujrzeliśmy DUNGEON KEEPER ani MAGIC: THE GATHERING. ale – jak wieści niosą – nastąpi to już w najbliższej przyszłości.

Trzeba koniecznie wyróżnić dwie polskie gry, które z powodzeniem wytrzymują porównanie z zachodnią konkurencją. Mowa oczywiście o wspaniałej przygodówce A.D. 2044 i cudownej zręcznościówce dla najmłodszych LEW LEON. Wielkie brawa dla firm LK AVALON i LERYX LONGSOFT! Tak trzymać i nie puszczać!

W konsolowym światku też szumiało. W zasadzie źle się wyraziłem – pod koniec roku ten „światek" rozrósł się straszliwie. Kto wie, czy niedługo PeCety nie pójdą w odstawkę, a ich miejsce zajmą wszędobylskie konsole? Pojawiło się wiele nowości, z których koniecznie trzeba wymienić mordobicia 3D, takie jak FIGHTING VIPERS czy TEKKEN 2. Miłą niespodzianką był spadek cen PlayStation i Saturna. Wreszcie pojawiło się Nintendo 64, które w obecnym roku ma szansę pobić wszelkie rekordy świata. Mario rulez!



Było super! Manna z nieba. Tak wielu dobrych gier jeszcze świat nie widział. Wysoka rozdzielczość, tysiące kolorów, superpłynne animacje i renderowane filmy niczym te w kinie – po prostu MEGAMIODNOŚĆ! To podobało się wszystkim i musiało się podobać, bo obroty wydawców gier nie kłamią. Trzeba przyznać, że producenci nachapali się kasy jak nigdy. Ale i my, gracze, coś z tego mamy, bo w końcu gry zaczęły tanieć i są coraz lepsze.

To był prawdziwy przełom, wrota do raju giercowania! Pojawiły się pozycje, które na długo zapadną w pamięci nas wszystkich. Są gry, które nie przeminą, które są wieczne, których tytuły rozpoznawane są przez wszystkich. Takie były (i są!) DOOM, X-WING, COMMAND&CONQUER, MORTAL KOMBAT. Może już niedługo powiemy to samo o QUAKE, RED ALERT czy TOMB RAIDER...

Pozostaje nam tylko życzyć wam, aby i ten rok był równie owocny, a nawet bardziej, abyście ujrzeli swoją kolejną grę marzeń i aby nikt was nie odrywał od magicznego ekranu, joya, pada czy... hełmu VR! Do Siego Roku!

Redakcja

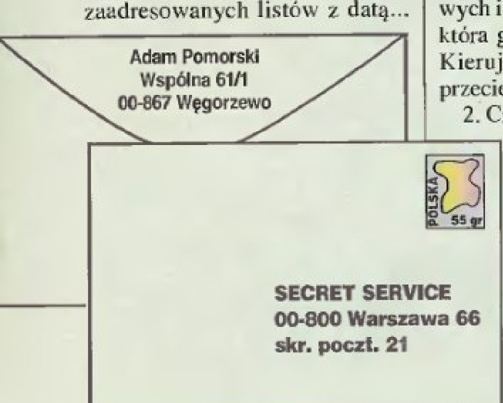
W NUMERZE





PRZECIEKI

Cześć! Rok 1996 już za nami, czas więc hucznie otworzyć nową kartę w księdze naszych wspólnych kontaktów. Z uwagi na niewyobrażalne problemy natury technicznej, odpowiedzialna za dostarczanie waszych listów Poczta Polska (nasi bracia! nasi przyjaciele!) poprosiła nas, abyśmy opublikowali przykład prawidłowo wyglądającego listu. Czynimy to mając pewność, że prawidłowo przygotowane listy nie zawieruszą się w jednym z oddziałów tej ogromnej firmy (przykład? niedawno otrzymaliśmy kilkanaście w nieprawidłowy sposób zaadresowanych listów z datą...



1995!). Pierwszy list stanowi zlepek najczęściej pojawiających się w waszej korespondencji pytań, na które z ochotą odpowiadam.

Gulash

Najpierw pytania:

1. Która konsola jest lepsza: PSX czy Saturn?

2. Która gra jest lepsza, XXX czy YYY?

3. Co zrobić na 32 poziomie mojej najnowszej gry?

4. Dlaczego na moim Pentium Pro 200 z 128 MB RAM nie działa gra XXX?

5. Czy moglibyście wydrukować plakat XXX, podać ciosy do XXX?

6. Czy moglibyście przysłać mi opis gry XXX?

7. Czy moglibyście przysłać listę gier wraz z ich cenami?

8. Czy gry i programy z PC będą chodzić na konsoli XXX?

Wszyscy, zewsząd, ciągle

Odpowiedzi:

1. Nie wiem. Osobiście najbardziej podoba mi się pewna rosyjska gra losowo-zręcznościowa, zwana też ruletką (w późnych godzinach nocnych). A teraz poważnie, postaram się odpowiedzieć na to pytanie. Najlepszą technicznie konsolą jest... Nintendo 64! Już od bardzo długiego czasu próbuję wytłumaczyć, że decydując się na kupno konsoli nie powinniście myśleć o firmie, o wyglądzie i o innych pierdołach, ale o tym, co naprawdę się liczy: O GRACH. Jeśli wolisz TEKKEN 2 od VF 2 – kup PlayStation! Jeśli bardziej podoba ci się SEGA RALLY CHAMPIONSHIP od RIDGE RACER REVOLUTION – Saturn jest właściwym wyborem. Przecież w publikowanych opisach gier nie stronię od porównań multiplatformowych i staram się rzetelnie mówić, która gra bardziej mi się podoba. Kierujcie się własnym gustem, przecież to wy będziecie bulić!

2. Czytaj uważnie SECRET SERVICE. Aby uzyskać odpowiedź na to pytanie wystarczy przecież przestudiować tekst i porównać oceny. Jeśli jedna z gier nie jest opisana, oficjalnie na jej temat nic nie wiemy (wszystko w swoim czasie).

3. Hmmm... listy tego typu proszę kierować do rubryki HELP, gdzie obecnie rządzi Mamut. Pamiętajcie jednak, że z przyczyn technicznych nawet Mamut nie jest czasem w stanie przejść od początku do końca każdej platformówki czy strzelaniny.

4. Może to być wina każdej części komputera osobno albo i samej gry. Możesz mieć za mało pamięci, za mało wolnej pamięci, nie mieć załadowanego drivera VESA, słaby procesor 486, zły CONFIG i wiele, wiele innych. Niemal każdy komputer składa się z innych części i naprawdę trudno jest być prorokiem na odległość. Próbujcie do oporu, odwiedźcie serwis, wymieńcie u sprzedawcy egzemplarz gry. Natomiast jeśli recenzowana przez nas gra ma jakąś wpadkę, staramy się was o tym informować.

5. Staramy się zaspokoić gusta wszystkich czytelników, dlatego często będziemy zmieniać repertuar. Jeśli zaś chodzi o ciosy do mordobić, to o ile nie były drukowane na łamach SECRET SERVICE i nie ma ich w obu częściach KOMPENDIUM WIEDZY – to, niestety, nie. Powodów jest kilka, choćby ten, że szkoda nam miejsca na powtórki (jest cała masa świeżego materiału!).

6. Pytanie to już od kilku lat powraca jak bumerang. Przykro nam, ale nie wysyłamy opisów gier – od tego są dodawane za darmo do każdej firmowo zapieczętowanej gry instrukcje. Na łamach SECRET SERVICE pojawiają się recenzje i solutiony (czyli rady, jak ukończyć daną grę).

7. Litości! Nie sprzedajemy gier, my o nich piszemy. Popatrz na reklamy znajdujące się w numerze, wybierz spośród nich firmę, która najbardziej przypadła ci do gustu lub ma najlepsze ceny, napisz do niej. Każda z nich chętnie sprzeda ci każdą grę, którą tylko ma w swojej ofercie.

8. Gry przeznaczone dla PC nie będą działać na niczym innym niż na PC. Na każdą platformę są gry pisane z myślą tylko o niej, wyjątkiem są tak zwane „hybrydy", czyli np. gry i programy pracujące zarówno na PC jak i na Macach. Zamawiając grę pamiętajcie, aby dopisać nazwę posiadanego komputera lub konsoli – zaoszczędzi to przykrych niespodzianek.

• • •

A teraz comiesięczna porcja odpowiedzi na listy.

1. Która drukarka jest lepsza, igłowa czy atramentowa?

2. Bardzo podoba mi się dział poświęcony konsolom, czy moglibyście otworzyć dział poświęcony automatom?

3. Czy SECRET SERVICE mógłby ukazywać się jako dwutygodnik?

Jarek, Bydgoszcz

1. Drukarka atramentowa jest nieco droższa w eksploatacji (wymiana atramentu) i wolniejsza, ale drukuje ładniej. Wybór wydaje się oczywisty, tym bardziej że jest o wiele tańsza od dowolnej laserowej!

2. Do tej pory widziałem w Polsce może trzy salony gier, w których można czasem spotkać oryginalne automaty (np. VF2 ma napis VF2 i listę ciosów). Cała reszta to odrzuty z zachodniej Europy albo sypiące się starocie. Ostatnio grałem w STREET FIGTHTER ALPHA 2 na automacie z napisem MORTAL KOMBAT, w dodatku z zielonożółtym obrazem. Jeśli jednak pojawi się jakiś salon z prawdziwego zdarzenia, my będziemy tam pierwsi.

3. Niestety, cykl produkcyjny SECRET SERVICE jest nieco dłuższy niż np. kobiecego pisma. Autorzy muszą pograć w opisywane gry, graficy mają dużo pracy z utrzymaniem wysokiego poziomu szaty graficznej. Wszystko to (i wiele innych elementów) składa się na fakt, że SS pozostanie miesięcznikiem.

• • •

Mam pytanie odnośnie prenumeraty. Dobrze wiecie, że 12 miesięcy to nie 12 numerów tylko 11, bo przez wakacje przygotowujecie tylko jeden SECRET SERVICE. Z tego wynika, że w prenumeracie płacę za jednego SS, którego nie ma (rok ma 12 miesięcy, a 12 miesięcy to 11 numerów)! Poprawcie mnie, jeśli się mylę... Bruner

Mylisz się straszliwie. Jeśli zaprenumerujesz SECRET SERVICE na okres 12 miesięcy, dostaniesz 12 numerów naszego miesięcznika. Po prostu jesteś miesiąc do przodu – to wszystko. Opisane przez ciebie praktyki nie mają miejsca.

• • •

Posiadam konsolę PlayStation. Czy SEGA wyda jakieś swoje odlotowe tytuły na SONY? Mam na myśli VIRTUA FIGHTER 2, PANZER DRAGOON 2, SEGA RALLY. Według mnie powinni je wydać, w końcu SONY wydało na Saturna m.in. DESTRUCTION DERBY i WIPEOUT.

PsX–man, Warszawa

Mylisz producentów, bo DESTRUCTION DERBY i WIPEOUT wydała na Saturna firma PSYGNOSIS. Pomyśl, jaki interes może widzieć SEGA, wydając swoje najlepsze tytuły na konkurencyjną konsolę? Bo przecież właśnie te ekskluzywne gry są powodem, dla którego ludzie kupują Saturna. Być może SEGA sprzedałaby kilkaset tysięcy kopii każdej z osobna, lecz lepiej jest sprzedać ich mniej i zachęcić gracza do nabycia własnej konsoli. Bo przecież kiedyś w końcu znudzą mu się te gry i będzie musiał kupić nowe...

• • •

Na początku chciałem dowiedzieć się, czy ja jako zwykły, codzienny Polak mogę sprawić sobie zaawansowany program do grafiki 3D (coś takiego, jak mają chłopcy z firm robiących gry trójwymiarowe i DOOM'o–wate) i ile musiałbym wybulić.

Zawansowane programy do grafiki 3D to spore pieniądze, bo działają przeważnie na komputerach firmy Silicon Graphics (oferta specjalna: komputer Q2 za jedyne 7492 dolarów, plus program za co najmniej drugie tyle). Zakładając że masz PC, istnieją trzy stosunkowo tanie programy: 3D STUDIO MAX, LIGHTWAVE 5.0 oraz MICROSTATION PC (kosztują po kilkadziesiąt milionów starych złotych każdy), wszystkie pod Windows NT. Zanim zaczniesz poważnie myśleć o zakupie któregoś z nich, przerzuć kilka kompaktów z shareware, poszperaj na Internecie – jest kilka całkiem niezłych programów, które można mieć za darmo (TRUESPACE SW, POV, REAL SW). Wtedy bez uszczerbku na kieszeni sprawdzisz, czy rzeczywiście chcesz zostać grafikiem.

• • •

Cześć! Wszędzie już byłem i wszystko wiem poza jednym: skąd mam uzyskać NUMER PRENUMERATORA?

Netoperek, Bielsko–Biała

Przeczytasz go na naklejce adresowej, którą znajdziesz na kopercie z prenumeratą. Jest to liczba w lewym górnym rogu. Jeśli nie jesteś prenumeratorem, to nie masz jeszcze żadnego takiego numeru – otrzymasz go przy pierwszym zamówieniu.

Jestem fanem 32–bitowych konsol i z racji tego zbieram praktycznie wszystko, co ich dotyczy. Niedawno nabyłem jeden z amerykańskich miesięczników traktujących o konsolowym giercowaniu i okazuje się, że w USA na PSX i Saturna wydaje się więcej gier (średnio o połowę) niż w Europie (przynajmniej tak wynika z ofert firm wysyłkowych)! Mało tego, w ofertach zachodnich firm wysyłkowych znajdują się wersje gier, o których nie wiedzą nawet ich producenci! W związku z tym nasuwa się pytanie, czy USA jest tak specyficznym rynkiem? Czy gry ukazują się tam dwa, trzy miesiące wcześniej niż w Europie, czy też na Starym Kontynencie w ogóle się nie ukazują. Tomi Kas, Jelenia Góra

Zacznijmy od tego, że rynek japoński, amerykański i europejski różnią się od siebie ilością gotówki, którą posiadają ewentualni nabywcy gier. W Japonii gry video to integralna część kultury – po przyjściu ze szkoły (w której męczy się czasem i 12 godzin) gra niemal każdy młody człowiek. Zwycięzca ogólnokrajowego turnieju VIRTUA FIGHTER 2 (Tetsuin) cieszy się niemal tak wielkim szacunkiem, jak najlepszy zawodnik sumo! Yu Suzuki z firmy SEGA jest prawie bogiem dla kilku milionów osób! Zresztą Japonia to bardzo specyficzny i hermetyczny rynek, nic dziwnego więc, że produkują np. 7–częściowe serie gier RPG do sprzedaży tylko u siebie (sprzedaż gry TEKKEN 2 jest i tak większa w samej Japonii niż w Europie i USA zebranych razem do kupy). Dowodzi tego choćby liczba wydanych gier na PSX (dane z 1 grudnia 1996: w Japonii ok. 360, w USA 150, a w Europie jeszcze mniej). Teraz druga sprawa. Zachodnie firmy wysyłkowe często przyjmują pieniądze na kilka miesięcy przed ukazaniem się końcowego produktu ("order your copy today"). Dzięki temu gracz może być pewien, że gdy tylko gra pojawi się w sprzedaży, on otrzyma ją jako jeden z pierwszych. Zapobiega to gorączkowym poszukiwaniom ulubionej gierki w każdym sklepie (przydało się w przypadku N64 i SUPER MARIO 64, bo pierwszy rzut – 500 tys. egzemplarzy zniknął ze sklepowych półek w ciągu tygodnia). Podobnie, jeśli nie tak samo, jest z grami na każdą platformę.

• • •

Yo! Przeczytajcie to uważnie... Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

Jacek Bednarz o życiu, SECRET SERVICE i FIFA'97

Jacek Bednarz jest reprezentantem Polski, zawodnikiem Legii Warszawa, trzykrotnym Mistrzem Polski, dwukrotnym zdobywcą Pucharu Polski, ćwierćfinalistą rozgrywek Ligi Mistrzów w sezonie 1995/96 i... wielkim fanem gier komputerowych.

– Ostatnio pojawiła się gra, która powinna być panu szczególnie bliska. To FIFA'97. Co pan, jako piłkarz z prawdziwego zdarzenia, mógłby na jej temat powiedzieć?

– Prawdę mówiąc, wolę gry strategiczne, takie jak C&C czy WARCRAFT. Tak to już jest, że człowieka nie cieszy na ekranie to, co robi na co dzień. Ale dobrą piłką nożną na komputerze nie pogardzę. Wcześniej grałem w KICK OFF oraz SENSIBLE SOCCER i muszę powiedzieć, że FIFA'97 jest o niebo doskonalsza.



Na zdjęciu nasz rozmówca – pierwszy z prawej. Takich akcji jak ta nie ma nawet w FIFA'97!

– Nic dziwnego, przy tej produkcji wykorzystano technikę Motion Capture, zaproszono do współpracy Davida Ginolę...

– Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to bardzo ładna grafika i dźwięk. Jednak jako profesjonaliście najbardziej mi się podobało, że gra łączy elementy zręcznościowe z managerem. Można się bawić w różnego rodzaju ustawienia i taktyki, które – ku mojemu zdziwieniu – komputer konsekwentnie realizuje. Steruję jednym zawodnikiem, a reszta gra według zaplanowanej przeze mnie wcześniej strategii. Jednak zaskoczyły mnie dopiero pojedynki jeden na jeden. W prawdziwej grze są one najważniejsze. Jeżeli wygrasz jeden taki pojedynek, masz przewagę jednego zawodnika, jeżeli ograsz następnych dwóch, masz przewagę trzech, a to już bardzo dużo. Tak się robią bramki i tak się wygrywa mecze. Tak jest i w FIFA'97. Jeżeli zaczniesz kiwać w odpowiedniej odległości, wygrasz pojedynek, natomiast jeżeli podejdziesz zbyt blisko, najprawdopodobniej stracisz piłkę. Dużym atutem tej gry jest również znakomita widoczność pola akcji i znakomity system powtórek. Życzyłbym naszym specjalistom w telewizji, aby nauczyli się w ten sposób pokazywać mecze, bo to co robią teraz, to zabijanie widowiska i futbolu.

– A co Pan powie na temat realizmu gry, poruszania się piłkarzy, zagrań, składania się do strzału, przyjęcia piłki?

– Postacie nie są może idealne, ale bardzo plastyczne. Bardzo realistycznie wygląda bieg i prowadzenie piłki. Zawodnik rozpoczynający bieg z piłką potrzebuje trochę czasu, żeby się rozpędzić. Tak jest naprawdę. Poza tym realistyczna jest ta nieprzewidywalność zachowań zawodników, którymi nie kierujemy. Na przykład trener uczy bramkarza, aby w określonych sytuacjach rzucał się w krótki róg, a on nagle rzuca się w długi. Trudno dzięki temu o tak nierealistyczne wyniki, jak 12:1. Sędziowanie jest typowo angielskie, bo to program angielski. I jest bardzo dobre. Mało który angielski sędzia przeszkadza w grze. Najczęściej postępują jak w białych rękawiczkach. Ingerują tylko wtedy, kiedy muszą. Ale i tak trzeba się starać grać raczej czysto.

– No i jak się grało?

– Na początku miałem trudności z obszerną klawiszologią, dużą kombinacją klawiszy. Trzeba powiedzieć, że ta gra wiele z siebie daje, ale ma wysokie wymagania sprzętowe.

– Nie chcemy Pana już dłużej męczyć, więc prosimy jeszcze tylko o parę słów dla naszych czytelników.

– Grajcie jak najwięcej i pozostańcie wierni SECRET SERVICE, bo jest naprawdę bardzo fajny. Jak się czyta, to aż chce się grać. Niby bardzo na luzie, ale zawsze na temat.

– Dziękujemy.

Rozmawiali: Wicik i Joseph

FOR 1989 MAT

WARSZAWA
ul. Bracka 4
tel/fax 625-40-09
tel/fax 625-70-70

POZNAŃ
ul. Piekary 17
tel/fax 52-42-23

KIELCE ul. Sienkiewicza 78 pok. 348 tel/fax 366-27-37
LUBLIN ul. T. Zana 38A pok.201 tel/fax525-81-11
ŁÓDŹ ul. Piotrkowska 270 pok.904 tel/fax 81-89-72
RADOM ul.ŻEROMSKIEGO 18 tel/fax 363-31-94

* RATY BEZ PROWIZJI *

* BEZPŁATNE MODERNIZACJE I SERWIS GWARANCYJNY *

MONITORY

"ARCUS"/"MITSU"
SVGAm 14" - 257
SVGAc NI/LR 14" - 692
"BRIDGE"
SVGAc NI/LR 14" - 726
SVGAc NI/LR 15" - 995
SVGAc NI/LR 17"-1764
"DAEWOO"
SVGAc NI/LR 14" - 761
SVGAc NI/LR 15" -1007
SVGAc NI/LR 17" -1820
"PHILIPS"
SVGAc NI/LR 15"-1243
SVGAc NI/LR 17"-2715
SVGAc NI/LR 20"-4044

GRAFIKA

"TRIDENT"
SVGA 512KB ISA T9000 - 80
"S3"
SVGA 1MB PCI 764 V+ - 125
"VIRGE 3D"
SVGA 2MB PCI - 250
SVGA 2/4MB STEALTH -346
"MIRO"
SVGA 2MB PCI V-RAM - 702
SVGA 4MB PCI V-RAM -1248

PŁYTY

Z PROCESOREM
486DX4-100 - 345
5x86-133 - 360
AMD K5-75 - 454
AMD K5-90 - 495
AMD K5-100 - 578
PENTIUM 100 - 747
PENTIUM 120 - 823
PENTIUM 133 - 969
PENTIUM 166 -1420
PENTIUM 200 -1969

PAMIĘCI

SIMM 1MB (8bit) - 30
SIMM 4MB (32bit) - 60
SIMM 8MB (32bit) - 103
SIMM 8MB (32bit) EDO - 103
SIMM 16MB (32bit) - 258
SIMM 16MB (32bit) EDO- 234
SIMM 32MB (32bit) EDO- 574
SOYO 1MB (VGA) - 43

OBUDOWY

"DESKTOP"
STANDARD - 102
LUX - 209
"MINI TOWER"
STANDARD - 90
LUX - 205
"MIDI TOWER"
STANDARD - 137
LUX - 241
"BIG TOWER"
STANDARD - 188
LUX - 285

DYSKI

"CONNER"/"SEAGATE"
1.2 GB IDE - 609
2.1 GB IDE - 796
2.5 GB IDE - 888
"WD CAVIAR"
850 MB IDE - 486
1.2 GB IDE - 657
1.6 GB IDE - 720
2.1 GB IDE - 819
2.5 GB IDE - 908

STACJE

FDD 1.44MB NEC - 67
ZIP zewnętrzna - 597
ZIP wewnętrzna - 528

MULTIMEDIA

CD-ROM
MITSUMI 8speed - 340
ACER 12speed - 460
KARTA MUZYCZNA
SHUTTLE 48 PLUS - 107
BLASTER 16 PnP - 299
BLASTER 32 PnP - 410
BLASTER AWE 32 - 644
GŁOŚNIKI I MIKROFONY
SSCREEN BEAT 5W - 32
SW-10 80W - 97
ENCORE P201 25W - 73
ENCORE P401 100W-103
ENCORE P120 120W-117
TARGET CPT 2GX - 15
TARGET CPT 3GX - 10

SKANERY

HP 4P - 1697

UPS

"APC"
BACK 250VA - 360
BACK 400VA - 548
BACK 600VA - 718
"FISKARS"
250 VA - 326
400 VA - 515
600 VA - 644

SIEĆ

KARTY
COMPEX ISA combo - 84
COMPEX PCI combo - 90
ELEMENTY
kabel RG-58 (mb) - 1.3
gniazdo BNC - 3
wtyk BNC - 2
złącze BNC - 2
złącze T-BNC - 3
opornik BNC 50Ohm - 2

AKCESORIA

PRZEŁĄCZNIKI
drukarkowy 2x1 man.- 19
drukarkowy 4x1 man.- 33
KABLE
CENTRONICS 1.8m - 5
CENTRONICS 5.0m - 12
RS Null Modem - 6
RS m/m 1.8m - 6
RS m/m 3.0m - 8
RS m/m 5.0m - 12
RS m/m 10m - 26
RS m/ż 1.8m - 6
RS m/ż 5.0m - 14
RS m/ż 7.5m - 21
RS ż/ż 1.8m - 8
przedłużacz VGA - 7
przedłużacz myszy - 6
przedłużacz klawiatury-6

PROGRAMY

Norton Commander - 93
OFFICE ProWIN'95-1356

KOMPUTERY

FDD 1.44MB, kontroler EIDE PCI, SVGA 1MB PCI, monitor 14", klawiatura WIN'95, MiniTower

CPU / MONITOR / HDD	486 - 4MB DX4-100MHz		AMD K5 - 8 MB RAM 75 MHz		AMD K5 - 8 MB RAM 100 MHz		PENTIUM - 8 MB RAM 120 MHz		PENTIUM 133 MHz		PENTIUM 166 MHz		PENTIUM 200 MHz	
	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR
0	963	1398	1134	1569	1257	1693	1502	1937	1648	2048	2099	2534	2649	3084
850	1449	1884	1620	2055	1743	2179	1988	2423	2134	2570	2585	3020	3135	3570
1200	1572	2007	1743	2178	1866	2302	2111	2546	2257	2693	2708	3143	3258	3693
2100	1683	2054	1854	2289	1977	2413	2222	2657	2368	2804	2819	3254	3369	3804
2500	1851	2286	2022	2457	2145	2581	2390	2825	2536	2972	2987	3422	3537	3972

Ceny w nowych złotych bez podatku VAT wg. cennika 96.12.05

* KONFIGURACJE NA ŻYCZENIE *

DRUKARKI

HP
DJ340 (atram., 600dpi, 48KB, KolorKIT) - 833
DJ400 (atram., 600dpi, 16KB, KolorKIT) - 624
DJ690c (atrament, 600dpi, 512KB, kolor) - 961
DJ820c (atrament, 600dpi, 128KB, kolor) - 1294
DJ870 (atram., 600dpi, 512KB, kolor) - 1579
LJ5L (laser, 600dpi, 1MB+MET, 4str/min) - 1482
LJ6P (laser, 600dpi, 2MB+MET, 8str/min) - 2509
LJ6MP (laser, 600dpi, 3MB+MET, PostScript)- 3103

PANASONIC
KXP1150 (9 igieł, 10", 4KB, 240zn/s) - 416
KXP3696 (9 igieł, 15", 32KB, 500zn/s) - 1211
KXP2130 (24 igły, 10", 14KB, 250zn/s) - 475
KXP6100 (laser, 256KB, 300dpi, 6str/min) - 956
KXP6500 (laser, 512KB, 600dpi, 6str/min) - 1266

OKI
320 (9 igieł, 10", 32KB, 360zn/s, PL) - 1091
321 (9 igieł, 15", 32KB, 360zn/s, PL) - 1211
4W (laser, 128KB, 300dpi, 4str/min, PL) - 876

Papier, tusze, tonery i taśmy do w/w drukarek

Aloha! Internet!

W poprzednim odcinku przedstawiłem pokrótce usługi z jakich możecie skorzystać na Internecie i narzędzia jakie będą wam w tym przydatne. Pozostaje jeszcze jedna sprawa. Punkt startu, czyli konto. O ile programy można zdobyć za darmo – konto zwykle kosztuje. O ile programy możesz znaleźć w tysiącu różnych miejsc – konto trzeba założyć u konkretnego dostawcy (lista dostawców poniżej). Na początek informacje ogólne, a później mała sztuczka, jak oszczędzić zbędnych wydatków.

Jeśli nie należysz do szczęśliwców posiadających darmowe konto (np. na uczelni lub w pracy), musisz wykupić je u komercyjnego dostawcy. Przeciętnie konto pełne (dające dostęp do wszystkich usług) kosztuje w okolicach 100 nowych złotych miesięcznie, chociaż u różnych dostawców występują różne konfiguracje stałej opłaty podstawowej, opłat za każdy ściągnięty 1 MB danych i opłat za czas korzystania. Konto wyłącznie pocztowe (tylko e-mail) kosztuje o wiele mniej.

Ponieważ do połączenia się z serwerem trzeba jeszcze skorzystać z telefonu – dolicz kolejne 100 zł – wystarczy na surfowanie wieczorami w weekendy. Wszystko razem: 200 zł. Jeśli narzekasz, że to drogo, pomyśl, że i tak dostęp ogranicza się tylko do dużych miast – jeśli serwer najbliższego dostawcy Internetu znajduje się w innym mieście, to praktycznie dostęp jest żaden (płacić za międzymiastową?). Dla każdej kieszeni jest natomiast konto pocztowe. Przesyłanie i ściąganie poczty trwa krótko, dzięki czemu za telefon płacisz grosze.

Jest jednak pewna możliwość, aby ominąć zbędną biurokrację. Jest na świecie kilku dostawców, którzy zakładają konta zupełnie za darmo! Najbardziej popularne w Polsce firmy zachodnie to Hotmail oraz Geocities. natomiast od 2 stycznia 1997 r. dołącza do nich nasz rodzimy Polbox! O co chodzi? Zupełnie za darmo można uzyskać konto pocztowe na serwerze danej firmy – listy do nas będą przychodzić fizycznie na ich komputer (jak zwykle zresztą) i czekać na nas. Ale jak dostać się do Internetu? Jest na to sposób, łącząc się z numerem 0–202122 uzyskujemy dostęp do sieci Telekomunikacji Polskiej S.A. z przydzielonym protokołem PPP. W ten sposób będziemy „połączeni", natomiast swoją pocztę możemy sobie odebrać na własny dysk programem pocztowym z serwera POP3, na którym sobie ona spokojnie czeka. Jedyna opłata w tego rodzaju przypadkach to myto dla TPSA – większe niż w przypadku normalnego połączenia, ale rozliczane z czasu połączenia.

Aby założyć własne konto w Polbox, wystarczy połączyć się z serwerem WWW o adresie http://free.polbox.pl/ i wypełnić odpowiedni formularz. Już po kilkunastu minutach zostanie automatycznie otwarte w pełni funkcjonalne konto pocztowe oraz przyznany adres poczty elektronicznej wg wzoru: użytkownik@free.polbox.pl. Na serwerze można znaleźć również opisy pomagające w konfiguracji oprogramowania do odbioru i wysyłania poczty elektronicznej. samo oprogramowanie do obsługi poczty oraz regulamin korzystania z bezpłatnego serwisu pocztowego free.polbox.pl.

Akcja Polbox On-Line Service ma charakter reklamowy. Bezpłatne konta są przyznawane na czas nieokreślony. Prawdopodobnie na początku przyszłego roku usługi bezpłatne zostaną jeszcze rozszerzone o możliwość umieszczenia prywatnej strony WWW o charakterze niekomercyjnym.

Witia Krugłoj

Lista polskich providerów

http://www.atm.com.pl/
ATM Sp. z o. o., Warszawa

http://www.fs-samba.com.pl/
Agencja MW, Gdańsk

http://www.szczecin.pl
Akademickie Centrum Informatyki w Szczecinie

http://www.pip.com.pl/
Allo-Allo S.C.

http://www.biz.net.pl/
BIZNET Poland, Inc.

http://bicom.slupsk.pl
BiCom, Słupsk

http://hermes.cpu-zeto.com.pl
CPU ZETO, Jelenia Góra

http://www.cnt.pl/
Centrum Nowych Technologii

http://www.comnet.pl/
ComNet

http://www.complex.com.pl
Complex Computers, Kielce

http://www.cyf-kr.edu.pl/
Cyfronet, Kraków

http://www.doskomp.lodz.pl/
DOSKOMP, Łódź

http://www.eu.net/Countries/PL.html
EUnet, Polska

http://www.zalbix.wroc.pl/home/eurnet_pl.html
EurNet CSI, Wrocław

http://www.dij.krakow.pl/fema/firma.htm
FEMA Engineering Ltd. Kraków

http://www.grot.com.pl
GROT, Śląska i Zagłębie

http://www.hsn.com.pl/
Home Space Net, Warszawa

http://www.inwar.com.pl
INV@RNET-Sieradz woj. sieradzkie

http://www.inet.com.pl/
Image Electronics – iNET Szczecin

http://www.infonet.wroc.pl/
InfoNet, Wrocław

http://www.ispid.com.pl
Inter-Spider, Kraków

http://www.ip.krakow.pl/
Internet Polska. Kraków

http://www.it.com.pl/
Internet Technologies Warszawa

http://www.tpnet.pl
Internet w TP S.A. – sieć TPNET, Cała Polska

http://www.dom.zabrze.pl/
K3 DOM, Zabrze

http://www.komtel.torun.pl
KOMTEL, Toruń

http://www.koti.com.pl/
Koti, Wybrzeże

http://www.kki.krakow.pl/
Krakowski Komercyjny Internet Kraków

http://www.logonet.com.pl/
LogoNet, Bydgoszcz

http://www.magnum.lodz.pl/
Magnum, Łódź

http://www.maloka.waw.pl/
Maloka BBS, Warszawa

http://www.medianet.com.pl/
MediaNet, Warszawa

http://www.mikrozet.wroc.pl/
Mikrozet, Wrocław

http://www.netkat.com.pl
NET, Katowice

http://www.nask.pl/
Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa, Cała Polska

http://www.netgate.com.pl
NetGate

http://www.optimus.wroc.pl
OPTIMUS, Wrocław

http://www.bydg.pdi.net/
PDi– Publiczny Dostęp do Internetu, Bydgoszcz

http://www.pp.net.pl/
Peter Pan, Kraków

http://www.petex.bielsko.pl/
Petex Service, Bielsko Biała

http://www.pik-net.pl
Pik-Net Sieci Rozległe Gliwice

http://www.polbox.com.pl/
Polbox On-Line Service Warszawa

http://www.pol.pl/
Polska OnLine, Cała Polska

http://www.pagi.pl
Powszechna Agencja Informacyjna PAGI S.A.

http://www.bydg.pdi.net/pdihm-p.html
Publiczny Dostęp do Internetu Bydgoszcz

http://www.torun.pdi.net/pdihm-p.html
Publiczny Dostęp do Internetu Toruń

http://www.qdnet.pl/
QDnet s.c.

http://www.media-net.com.pl/satnet.htm
SatNet, Warszawa, łącze satelitarne do USA

http://www.gdansk.sprint.pl
Sprint, Gdańsk

http://www.sprint.com.pl/
Sprint

http://www.sylaba.poznan.pl
Sylaba Internet, Poznań

http://www.toi.tarnow.pl
Tarnowski Ośrodek Informacyjny

http://www.telbank.pl/
Telbank S.A.

http://www.krakus.ternet.pl
Ternet . Kraków

http://www.kaszub.ternet.pl/
Ternet, Kaszuby

http://www.byd.ternet.pl/
Ternet, Kujawy

http://www.silesia.ternet.pl/
Ternet, Silesia

http://www.szc.ternet.pl/
Ternet, Szczecin

http://www.wlkp.ternet.pl/
Ternet, Wielkopolska

http://www.wro.ternet.pl/
Ternet, Wrocław

http://www.ternet.pl/
Ternet, Warszawa

http://www.univcomp.waw.pl
UNIV-COMP Sp. z o.o.

http://www.unizeto.man.szczecin.pl
UNIZETO, Szczecin

http://www.ubique.com.pl
Ubique Connexions, Szczecin

http://www.univ.waw.pl
UnivNet sp. z o.o., Warszawa

http://www.warman.org.pl:80/main.html
Warman, Warszawa

http://www.zeto.czest.pl/
ZETO, Częstochowa

http://www.zeto-zg.perytnet.pl
ZETO, Zielona Góra

Action DETAL

00-215 WARSZAWA
SAPIEŻYŃSKA 8
tel./fax 635-08-17,
tel. 0-602-230-906
e-mail: action@ikp.atm.com.pl

intel DIAMOND MULTIMEDIA NEC TOSHIBA

Jesteśmy autoryzowanym sprzedawcą kart graficznych firmy DIAMOND, monitorów NEC i SAMSUNG, płyt głównych SOYO i procesorów firmy INTEL

S3 on board

Nie daj wcisnąć sobie kitu! Firmowy sprzęt rządzi!

S3d on board

Ceny (z VAT)

PENTIUM 100	3110 zł
PENTIUM 120	3265 zł
PENTIUM 133	3444 zł
PENTIUM 150	3757 zł
PENTIUM 166	4239 zł
PENTIUM 200	4652 zł

2 lata gwarancji,
ceny bez monitora

Co jest w środku?

- oryginalny procesor Pentium z certyfikatem,
- Płyta SOYO VX 256 Cache
- 8 MB EDO RAM,
- HDD 850 MB CAVIAR,
- VGA Trio 64V+ 1MB EDO,
- obudowa mini tower lux,
- CD-ROM Toshiba 8xspeed,
- Sound Blaster 16, mysz

Dlaczego właśnie my?

Ponieważ nie chcemy składać chłamu, który nie będzie działać już po godzinie pracy, a dojście co w nim nie działa zajmie dwa tygodnie.

MOŻEMY CI ZŁOŻYĆ KOMPUTER nawet 500zł TANIEJ. TYLKO PO CO?

- Będziesz ciągle marudził, że coś nie działa,
- Windows wypisują dziwne komunikaty,
- CD ROM warczy,
- zasilacz hałasuje,

Co mi dają części firmowe?

1. PEWNOŚĆ, że wszystkie programy będą działać.
2. DOSTĘP do nowych driverów i doskonałej pomocy technicznej
3. DŁUŻSZĄ gwarancję i żywotność niż w przypadku sprzętu "no name"
4. ZAZDROŚĆ kolegów

Oczywiście

Nie ka dy musi jeździć Mercedesem. Skarpeta to też jest fajny samochód. Na szczęście różnica w cenie komputerów nie jest taka wielka, by nie było Cię stać na sprzęt z klasą.

NASZE KOMPUTERY MOŻESZ KUPIĆ
TAKŻE W FIRMIE ZDEMAR
Puławy, ul. Piłsudskiego 41
tel/fax (0-81) 86-34-02

Przeczytaj - Przemyśl - Kup

H.C. MULTISERWIS

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku. Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje :

586 DX 133, 16 MB RAM, SVGA 1MB PCI, FDD 3,5", Klaw. zg. z .WIN 95, mysz, monitor kolor 14" LR NI

HDD	850MB	1,0 GB	1,2 GB	1,6 GB	2,1 GB	2,5 GB
CENA	2010 zł	2105 zł	2180 zł	2270 zł	2365 zł	2480 zł

PENTIUM 100, 16 MB RAM, SVGA 1MB PCI, FDD 3,5", Klaw. zg. z .WIN 95, mysz, monitor kolor 14" LR NI

HDD	850MB	1,0 GB	1,2 GB	1,6 GB	2,1 GB	2,5 GB
CENA	2470 zł	2570 zł	2615 zł	2730 zł	2830 zł	2945 zł

DOPŁATY DO:
PENTIUM 120 - 156 zł
PENTIUM 133 - 230 zł
PENTIUM 150 - 516 zł
PENTIUM 166 - 830 zł

PRZY ZESTAWACH Z PROCESOREM AMD NALEŻY OD ZESTAWU PENTIUM 100 ODJĄĆ:
- przy proc. AMD K5-75 MHz - 260 zł
- przy proc. AMD K5-100 MHz - 155 zł
- przy proc. AMD K5-133 MHz - 20 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

OFERUJEMY DRUKARKI:

HEWELT PACKARD
LASERJET 5L (600 dpi, 1 MB, 4 str/min) - 1480 zł
LASERJET 6P (600 dpi, 2 MB, 6 str/min) - 2550 zł
DESKJET 340 (atr. 600 dpi. opcja kolor) - 798 zł
DESKJET 690c (atr. kolor. 600 dpi.) - 1000 zł
DESKJET 820Cx (atr. kolor. 600 dpi.) - 1290 zł
DESKJEJ 870Cx (atr. kolor. 600 dpi.) - 1550 zł

EPSON
STYLUS 200 (atr. 360 dpi. opcja kolor) - 564 zł
STYLUS COLOR 200 (atr. kolor. 360 dpi.) - 658 zł
STYLUS COLOR 500 (atr. kolor. 720 dpi.) - 1107 zł

Microline 320 PL TURBO (9-igieł, 10", 435 zn/s, 240x216 dpi. 1 + 4 kopie) - 1161 zł

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

NOTEBOOKI 486 i PENTIUM: CALIFORNIA ACCESS, COMPAQ, DEC, IBM, NEC, TEXAS INSTRUMENTS TOSHIBA, ZENITH; AKCESORIA - FAX MODEMY, KARTY SIECIOWE, STACJE DOKUJĄCE PRZENOŚNE DRUKARKI ATRAMENTOWE (również kolorowe)

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM"ow, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM"y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

KONSOLE

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń rozwiążemy Twój problem

NOWOŚCI

RETURN FIRE — PSX
TEKKEN 2 — PSX
ALIEN TRILOGY — SATURN
NIGHTS — SATURN

W rozliczeniu za konsole przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 1200 - 900 zł.
AMIGA 600 - 500 zł.



AMIGA 500 - 400 zł.
AMIGA CD-32 - 400 zł.

SPRZEDAJEMY NA RATY — **U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ** — **SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO**

Ceny z dnia 11.12.1996 r.

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW PC

OTO FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

procesor P75 K5+płyta gł. Intel Triton+8MB RAM	580 zł
procesor P133 K5+płyta gł.Intel Triton+16MB RAM	900 zł
SVGA S3 Trio 64V+ 124 zł	SVGA S3 Virge 260 zł

UWAGA! W cenę wliczono bezpłatny montaż oraz konfigurację w komputerze klienta
ceny bez podatku VAT 22%

W ROZLICZENIU PRZYJMIEMY UŻYWANE PODZESPOŁY

SPRZEDAJEMY GOTOWE KOMPUTERY W DOWOLNEJ KONFIGURACJI

P75 K5,Intel Triton,8MB RAM,EIDE,SVGA 1MB 64bit PCI 1280 MB HDD,3.5"FDD,104 keys,mini tower,mysz	1450 zł
P133 K5,Intel Triton,16MB RAM,EIDE,SVGA 1MB 64bit PCI 2000 MB HDD,3.5"FDD,104 keys,mini tower,mysz	1750 zł

Monitor kolor 14" LR NI 620 zł
Monitor kolor 15" LR NI 690 zł

Instrukcja po polsku,dostawa do domu
12 miesięcy gwarancji + kolejne
12 miesięcy bezpłatnego serwisu

ceny nie zawierają podatku VAT 22% i mogą ulec zmianie

RATY !!!

PŁATNOŚCI ZA ZESTAWY LUB MODERNIZACJE MOŻEMY ROZŁOŻYĆ NA MAKSYMALNIE 24 COMIESIĘCZNE RATY

PC SERWIS

ul.Stroma 43a 01-100 Warszawa
tel/fax.(0-22) 36-88-11 pon.-pt.11-18



komputer P133-VX/HX

Procesor **Pentium 133 MHz lub IBM P133** ● **32 MB** EDO RAM
Dysk twardy 2 GB ● Monitor kolorowy **CTX 15"** ● CD-ROM 8xSpeed
Płyta **Intel Triton** VX lub HX ● Obudowa Mini Tower LUX
Karta Graficzna S3 Trio 64 ● Myszka ● Klawiatura 104 klawisze
Karta dźwiękowa PnP 16 bitowa stereo ● Mikrofon
Głośniki multimedialne 100 W ● Windows 95 na CD-ROMie

Dodatkowo 4 CD-ROMy z oprogramowaoiem
BEZPŁATNA dostawa na terenie całego kraju
Inne wymagania proszę uzgodnić telefonicznie

Zamówienia telefoniczne i informacja pod numerami:
tel. **014 26 00 89**
tel./fax **014 22 38 59**
oraz pocztą na adres:

P.W. KARAT
ul. Krakowska 2
33–100 TARNÓW

Sklep Komputerowy BS replay SC

Komputery PC
Podzespoły
Akcesoria
Sieci
Oprogramowanie
(w tym duży wybór gier)
Fachowa obsługa !!!
Niskie ceny !!!



Zniżka dla studentów i młodzieży szkolnej - 3% !!!

ul. Nowowiejskiego 59 61-734 Poznań tel. (061) 528987
Znajdziesz nas w Internecie : (http://mim.man.poznan.pl/replay/)



SS 4 – BRAK! SS 5 – BRAK! SS 6 – 1,- zł SS 7 – 1,- zł SS 8 – 1,20 zł SS 9 – 1,20 zł SS10 – 1,20 zł SS11 – BRAK! SS12 – 1,20 zł



SS 3 – BRAK! SS 2 – BRAK! SS 1 – BRAK!

ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch specjalnych wariantów noworocznych (przedłużona promocja):

W a r i a n t 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERViCE CD

Zamawiając prenumeratę w styczniu płaci się za każdą płytkę tylko 12,90 (35% taniej!), a więc za prenumeratę tylko 99 zł (12,90 + 3,60 = 16,50 razy 6 miesięcy = 99,- zł).

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na przykładzie w SS'41). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

TANIEJ!!! 35% DO 15 STYCZNIA

PRENUMERATA

Aby rozpocząć prenumeratę od lutego, należy dokonać wpłaty do 15 stycznia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

W a r i a n t 2:
12 x SECRET SERVICE

Zamawiając prenumeratę w grudniu płaci się za jeden numer tylko 3,25 zł (3,25 razy 12 miesięcy = 39,- zł).

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Prenumerata jest wysyłana na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków.

Wszelkie pytania i reklamacje są przyjmowane pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju. Lista sklepów na str. 12.

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ

LUB XERO PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!
WYPEŁNIĆ, PODLICZYĆ I OPŁACIĆ NA POCZCIE.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA **Kupon ważny do dnia 15.01.1997 r.**

Zamawiam następujące numery archiwalne:

☐ pakiet 100% ⅓ub

6 7 8 9 10 12 13 14 15 16 17 20
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

☐ Kompendium Wiedzy 1
☐ Kompendium... 2

Numer prenumeratora: (wpisz numer ze swojej naklejki adresowej)

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony, którego wariantu prenumeraty dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać ilość: ☐

☐ **Wariant noworoczny 1:** **6 miesięcy** SECRET SERVICE + SSCD

☐ **Wariant noworoczny 2:** Wariant 3 **12 miesięcy** SECRET SERVICE

CENY PRENUMERATY:

Z okazji nowego roku utrzymujemy specjalną ofertę cenową ze świąt! To ostatnia okazja, aby nas zaprenumerować tak tanio!

Wariant noworoczny 1:
6 w y d a ń
SECRET SERVICE + SS CD **99.⁰⁰ zł**

Wariant noworoczny 2:
1 2 w y d a ń
SECRET SERVICE **39.⁰⁰ zł**

UWAGA! KAŻDY PRENUMERATOR MOŻE WYGRAĆ KONSOLĘ!

Każdy, kto zamówi prenumeratę SECRET SERVICE w styczniu lub lutym, automatycznie staje do konkursu o główną nagrodę miesiąca: superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru). Konsole będą losowane co miesiąc. Oprócz głównej nagrody, wśród prenumeratorów będziemy losować po dziesięć oryginalnych gier, zależnie od posiadanej platformy:





PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy

W grudniu konsolę wylosował Damian Dąbkowski z Poznania

Oryginalne gry wylosowali: Tomasz Adamowicz (Nowy Sącz), Sławomir Bażant (Radom), Piotr Borkowski (Pieńsk), Ewa Ciesielska (Chwaszczyno), Jarosław Krajewski (Siemiatycze), Łukasz Krzemiński (Przemyśl), Wojciech Łebkowski (Zielonka), Wojciech Magiera (Kraków), Bartosz Trzaskowski (Warszawa), Konrad Tyczyński (Warszawa).



SS13 – 1,20 zł | SS14 – 1,20 zł | SS15 – 1,20 zł | SS16 – 1,60 zł | SS17 – 1,60 zł | SS18 – BRAK! | SS19 – BRAK! | SS20 – 1,60 zł | SS21 – BRAK!



SS26 – 1,80 zł | SS27 – 1,80 zł



SS28 – 1,80 zł | SS29 – 2,20 zł



SS30 – 2,20 zł | SS31 – 2,20 zł

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS i/lub KOMPENDIUM WIEDZY 1. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabeiki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenia kraju.

Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Brak w danych zamawiającego, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Wszelkie pytania i reklamacje przyjmowane są telefonicznie w dni powszednie, pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście! Autoryzowane punkty sprzedaży:

KIOSK „U SZCZEPCIA"
Warszawa
ul. Żelazna 69a

WAREZ
Kraków
ul. Karmelicka 32a

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,-	od 9 do 13 szt. – 1,80
od 3 do 4 szt. – 1,20	od 14 do 18 szt. – 2,60
od 5 do 8 szt. – 1,50	powyżej 18 szt. – 5,20

KOMPENDIUM WIEDZY 1: 9,90 + 3,00 = 12,90



SS22 – BRAK!



SS23 – 1,80 zł



SS25 – 1,80 zł | SS24 – 1,80 zł



SS32 – 2,20 zł | SS33 – 2,20 zł | SS34 – 2,20 zł | SS35 – 2,20 zł | SS36 – 2,20 zł | SS37 – 2,80 zł | SS38 – 2,80 zł | SS39 – 3,00 zł | SS40 – 3,00 zł

Aby zamówić KOMPENDIUM... 2 należy wyciąć zamieszczony na sąsiedniej stronie kupon, oznaczyć krzyżykiem zamawianą pozycję i opłacić na poczcie sumę 14,90. Już teraz rozpoczynamy przyjmowanie wpłat na tę jedyną w swoim rodzaju książkę.

KOMPENDIUM... 2 będzie dostępne tylko wysyłkowo i w autoryzowanych punktach sprzedaży. Nie będzie dostępne w księgarniach ani kioskach.

Nie zwlekaj – zamów już dziś! Zamówienia będą realizowane od 31 stycznia w kolejności napływania.

super 11,90 cena + 3,00 koszty przesyłki = 14,90 taniej niż rok temu

Wszelkie pytania i reklamacje przyjmowane są telefonicznie w dni powszednie, pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

KOMPENDIUM... 2 jest grubą (352 strony), bogato ilustrowaną książką poświęconą wszystkiemu, co interesuje graczy. Cyberpunk, Manga, Tipsy, SaveGamery, Kombat Korner, Sailor Moon, Kurs Pisania Gier, Opowiadania... ...i wiele, wiele, wiele innych.



KOMPENDIUM... 2

No, i następna porcja. Będąc pod dużym wrażeniem liczby przychodzących do redakcji materiałów, postanowiłem napisać swój własny tips. Ułatwi z pewnością życie początkującym gangsterom i fantykom religijnym podczas wojen syndykatów... A co mi tam Θ Pokój, bracia i siostry!

Mamut

ALIEN TRILOGY

PlayStation, Przemas

Kody do interesujących poziomów.Kolonia na LV426: NLBBBBBBQ3NV9TLJ,BBBJLBBMBBDDJBBB,JBBBBBBBH7NV1BBM,QVBSQBBCB3HG9G3, QVBJJBBBT7NV9L3Z – Queen, KLBMBBLGCGHZ9GVB. Fiorina:QVBFJBBBY3NV9R31,QGBNNBLGB3JG9GLB,SBBQVBFWZNVGT31,BVBRQBLGCGL09GVD,SGBP3BDTG3NVSJ39,QVBLXBBCCGNC9F3F,W3BJ3BFGKBNVSLV9 – Queen, QVBPNBLCCGNW9DBH. Statek Obcych: 4GBN1BFGLZNV9HB8, QVBSVBLLB7QK9CVJ, XGBBBBFG87NV9D38, P3BQVBBLBZRF9BLL,QVBQVBCSJZNV5M4K –Queen,QVBHVBLDBGWH9GBC.

ARABIAN NIGHTS

Amiga, Buzzsaw

Po wpisaniu na ekranie startowym SIMEON, oprócz klawiszy (prawdopodobnie znanych): F1 – power sword, F10 – screen format, ESC – utrata życia, H – spowolnienie gry, TAB – następny level, „+" i „–" muzyka głośno/cicho i E. I, D, F – język, działa też klawisz G – przenosi on do walki z bossem (na levelach, na których jest).

COMIX ZONE

Sega MegaDrive 2, Mega Master

W czasie gry przytrzymaj 5 sek. A – Sketch wyrwie kawałek komiksu i zrobi samolocik, który zabija przeciwnika. Podejdź do zielonego mutanta i wduś –> i A na joypadzie (5 sek.) – mutant zmieni się w człowieka.

CRYSTALS OF ARBOREA

Amiga, Buzzsaw

Wybierz yavela i kliknij na ikonie butelki. Teraz prócz CTRL+V – max. sił i umiejętności jest też CTRL+G – wszystkie geny i infrawizja.

EARTHWORM JIM

PC, Radosław Szafranek

Kody: ITSAWONDERFUL – dodatkowe życia, POPQUIZHOTSHOT – 1000 sztuk amunicji, ONANDONANDON – maks. kontynuacji, SLAUGHTERHOUSE – pierwsze 5 poziomów w FILE MENU, HATMAN – zamienia w Jima w..., IDDQD i IDKFA – każde pokazuje inny credit screen.

DESERT STRIKE

Amiga, Michał Malinowski

Kody: 2. EQOHHJV, 3. WLOKBEQ, 4. ETBVTRX, 5. IIKSSJH.

DUNE 2

PC, Procesor

1. Sposób na robala:

a) Jeśli dowodzisz Harkonennami lub Ordosami – ustaw kilka jednostek (najlepiej ciężkich) na brzegu kamieni. Wyjdź żołnierzem na piach i czekaj. Gdy glista się zjawi, nic nie rób. Po zjedzeniu ofiary postoi chwilę w miejscu. Twoi samoczynnie ją zaatakują i mocno uszkodzą. Po kilku takich zasadzkach będziesz miał problem z głowy. Istnieje też prostszy sposób. W dalszych misjach tak samo zwab ją w zasięg Rocket Turret. b) Gdy dowodzisz Atrydami – do niszczenia glist używaj czołgów. Launchery też są mocne, ale słabo celują. Taktyka jest prosta: Po zlokalizowaniu robala wyruszasz na niego 4–5 czołgami i jednym Quadem. Quad powinien jechać 6–7 heksów przed czołgami. Gdy dojedziesz do celu, ustaw czołgi na kamieniach. Quadem sprowokuj glistę do ataku i poczekaj, aż ci ją wtrząchnie. Teraz rzuć czołgi do ataku i wycofaj, jak tylko robal się obudzi. Po kilku razach się uda.

2. W pierwszych misjach, gdy już się rozbudujesz, dobuduj jeszcze jedną rafinerię. Gdy przywiozą ci Harvestera, daj mu opcję GUARD. Po wybudowaniu maksymalnie dużej armii i ustawieniu jej w dwóch liniach (pierwsza – Quady lub Trike'y, druga – Troopers) ustaw Harvestera w drugiej linii. przyda się przy rozjeżdżaniu żołnierzy i trooperów wroga

3. Budując bazę, zawsze bierz pod uwagę to, że jedna Windtrap daje po pewnym czasie tylko 49, a nie 100 jednostek mocy. Lepiej więc wybudować więcej elektrowni niż płacić co chwila za naprawy.

4. Przed każdym atakiem zachowuj grę. Może się okazać, że wróg ma wokół swej bazy więcej jednostek niż się spodziewałeś. Radzę też odkryć całą bazę i tereny w bliskim jej sąsiedztwie (pozwoli to na dokładne zaplanowanie ataku i zapobiegnie przykrym niespodziankom).

5. Spis jednostek i zadań, do których się nadają: Infantry – bezużyteczne; Heavy Troopers – osłona dla Quadów; Trike – dobre w walce z Infantry i w ochronie złóż; Quad – rozpoznanie, podstawowa jednostka w misjach 1–3; Tank – walka z pojazdami lekkimi i piechotą, niszczenie budynków; Launcher – niszczenie wieżyczek, osłona dla czołgów, szybko niszczą budynki i mury; Siege Tank – bardzo dobry w walce bezpośredniej, niszczenie muru, twoja podst. jednostka; Deviator – atak na jednostki wroga; Sonic Tank – najlepszy w niszczeniu wieżyczek, dobra obrona przed Siege'ami, niezastąpiony w atakach na bazy; Devastator – atak na bazę nieprzyjaciela i zgrupowania jednostek, wspaniały jako czołg.

TIPS & TRICKS

DRIP

Amiga, Buzzsaw

Jeśli masz przynajmniej jedno życie, zamaluj prawie wszystko i zostaw coś w łatwo dostępnym miejscu. Poczekaj, aż czas się skończy. Stracisz życie, ale czas lecieć będzie od początku. Teraz zamaluj szybko resztę, a jako bonus dostaniesz 2 lub 3 życia.

DUNGEON MASTER

Amiga, Nowak Radosław

Czary: OH EWSAR – Niewidzialność, DES EW – Niszczy

niematerialne istoty, FUL – Światło, FUL IR – Ognista kula, DES IR SAR – Ciemność, I BRO – Odtrutka, VI – Napój leczący, YA BRO – Magiczna tarcza, YABRO DAIN – Napój mądrości, YABRO NETA – Napój żywotności, ZA BRO RA – Napój podwyższający mana, OH BRO ROS – Podwyższenie zręczności, DES VEN – Trująca strzała, OH VEN – Trująca chmura, ZO – Otwiera niektóre drzwi.



HIGH SEAS TRADER

PC, Antoni

Znajdź miasto, które przy napisie Nationality nie ma nic lub ma dziwne znaczki (u mnie Charlstone – Ameryka). W banku znajdziesz 256 mln. GOLD.

JUNGLE STRIKE

Amiga, Michał Malinowski

Kody: 2. RSMKVSPGC7X, 3.96PBLHZJF4L, 4.XMCRLGFDY6G,5.VHJ94MC7JLN,6.WPYV4F3BRG3,7.TG3TGDBR9C9,8.7CR94SPGC7V, 9.N7RL7JK3BP.

MEGALOMANIA

Amiga, Guile from Black Town

Kod do 9. epoki (Madcap) – PRMBIRKFKHE – 845 ludzi.

POLANIE

PC, Pinio

Jak oswoić niedźwiedzia? Otóż, istnieją dwa rodzaje niedźwiedzi. Pierwszy to ten, który zabija ludzi bez opamiętania, a drugi (ma on białą kreskę koło głowy) daje się oswoić, jeśli dotknie go jeden z twoich ludzi. Niedźwiedzia można też otrzymać wchodząc w miejsce przemiany ("wieśniak" się w niego nie przemienia), jednak zabiera to 1/2 posiadanej przez twojego człowieka energii.

RISE OF THE TRIAD

PC, Ogonowski Daniel

Po wybiciu wszystkich wrogów w danej komnacie nie otwieraj drzwi do innych pomieszczeń, tylko wstukaj z klawiatury DIPSTICK (to wie każdy głupi), a następnie kod MOREENEMYS. Czeka cię miła niespodzianka.

STREET FIGHTER ALPHA

PlayStation, Krystian Frankowski

Istnieją trzy ukryte postacie. Aby nimi zagrać, przy wyborze postaci należy najechać na znak zapytania i wstukać: AKUMA – trzymać L2 i szybko: lewo, lewo, lewo, dół, dół, dół i jednocześnie kółko i krzyżyk. DAN – trzymać L2R2 i po kolei wciskać: trójkąt, kwadrat, X, kółko, trójkąt. BISON – trzymać L2 i po kolei: lewo, lewo, dół, dół, lewo, dół, dół i jednocześnie trójkąt i kwadrat.

SYNDICATE WARS

PC, Papa Joe

Podczas misji wciśnij ALT i C. Pojawi się komunikat świadczący o ukończeniu etapu. Teraz pozostaje jedynie wciśnięcie spacji, aby pojawiła się odpowiednia animacja.

ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Nie wiem jakiego użyć podstępu, aby unieszkodliwić Alicję – opiekunkę dzieci, która w czasie obiadu przemienia się w nietoperza i próbuje mnie porwać.

Idź na górę do łazienki i wyjmij z szafki piankę do włosów Tiffany. Potraktuj nią Alicję – to da ci nieco więcej czasu na obmyślenie skutecznej akcji. Z pokoju Brianny zabierz

help

Galina radzi zbłąkanym

mysz, wróć na dół i schowaj się za sofę. Połóż myszkę na stoliku, a kiedy Alicja w postaci gacka rzuci się na nią, wciągnij ją w odkurzacz.

FLIGHT UNLIMITED

Czy jest możliwość wyboru innego samolotu niż żółty dwupłatowiec? Nie mogę tego zrobić ani w FBO, ani na kartce, gdzie jest napisane wszystko o moim samolocie. Może mam za słaby procesor? – 486/DX4 8MB RAM.

Albo masz niepełną wersję gry, albo musisz jeszcze raz sprawdzić tablicę na ścianie. Jeżeli twoja gra pochodzi z pakietu MULTIPACK, to niestety masz tylko demo...

GABRIEL KNIGHT

Jako ksiądz dostaję się do domu pani Cazanoux. Gdy ona pokazuje mi bransoletę, robię jej odcisk w glinie. Idę do baru i staram się przekonać Sama, aby zrobił kopię bransolety. On jednak jest zajęty grą. Co zrobić, aby go przekonać?

Sam od wielu, wielu lat nie może wygrać ze swoim kumplem. Pomóż mu i sprezentuj olej hazardzisty. Tym razem da mu mata i zgodzi się podrobić bransoletkę.

W ósmym dniu nie mogę znaleźć żadnych książek. Program pisze mi, że są tam jakieś książki, ale nie można ich wziąć.

Musisz znaleźć kolejno kilka książek. Pierwsza z nich to „People's republic of Benin" (środkowa tylna szafa). Informacje w niej zawarte doprowadzą cię do następnej itd. Następne tomy to: „Primal ones" (prawa tylna), „Ancient roots of Africa" (lewa ścienna), „Sun Worshippers" (lewa tylna) i „Ancient digs of Africa" (prawa tylna). Z ostatnią książką idź do Gerdy.

JAGGED ALLIANCE

Włączam grę, daję na quick start, rozdzielam broń między ludzi, wybieram sektor 60, daję tam ludzi, wszystko ładnie działa. Tylko co mam dalej zrobić?

Wrogowie to ci w czerwonych ubrankach. W twoim własnym sektorze ich nie znajdziesz – musisz zaatakować inny.

Jak zbierać żywicę?

Żywicę zbierają automatycznie goście (tappers), których ustawiasz na początku dnia na ekranie mapy.

PINBALL DREAMS

Czy można skasować wyniki w Hi-Scores? Jak to zrobić?

Przenieś plik z wynikami do innego katalogu bądź go skasuj.

PREMIER MANAGER 3

Dlaczego w Player Market zarząd klubu nie pozwala mi na zakup droższych zawodników, mimo że mam wystarczającą ilość pieniędzy, dużo miejsca na nowych zawodników oraz dużą przychylność zarządu?

Zarząd bierze pod uwagę fakt, że musisz mieć zawodnikom z czego płacić pensję, trzeba mieć więc znacznie więcej gotówki.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Dlaczego ceny napastników i pomocników gwałtownie spadają, a bramkarzy rosną?

Trzeba zwracać uwagę, czy ustawiając ich na pozycjach pokazuje się na górze: U – to dobrze, X – to źle. Ponieważ bramkarza z reguły ustawia się tylko w jednym i to właściwym miejscu, więc jego wartość nie spada (chyba, że obija się na treningach).

SPACE QUEST 6

W biurze Snper Autostrady nie mogę znaleźć wszystkich danych. Mam tylko dane Nigela Rancid. Innych szuflad nie mogę otworzyć.

Przeczytaj akta Nigela i przejrzyj raz jeszcze szafki. Nie będziesz mógł obejrzeć innych akt, nim nie przeczytasz o nich w papierach Nigela.

STONEKEEP

Co zrobić, aby można było rozmawiać z krasnalami?

Rozmawiać można tylko z niektórymi: królem, skarbnikiem itp. Kiedy zatrzyma się przed tobą jakiś krasnal i w przeciągu 10 sekund nic się nie stanie, to znaczy że nie da się z nim pogadać.



nasz adres:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

Od dziś nie znikniesz w tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Na sezon zimowy proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku: koszulkę, bluzę i plecak.





T-SHIRT

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klacie. Doskonała na boisko, salę gimnastyczną itp.

BLUZA

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwono-czarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Codura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podajcie kolor!

KONKURS!!!

Uwaga rysownicy, plastycy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Ogłaszamy konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato'97 z hasłem bądź rysunkiem. Tematyka powinna nawiązywać do SECRET SERVICE, gier, komputerów lub konsol.

Projekty przyjmujemy przez trzy miesiące, do 28 lutego 1997 r. Główną nagrodą jest nowoczesny 15-calowy monitor NEC, ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticki oraz oczywiście firmowe upominki!





Co na to Gulash?: „Już mam taki plecak. Jest super!".

JAK ZAMAWIAĆ?

Zamówienia należy składać wyłącznie na kartkach pocztowych. Należy podać: imię i nazwisko, dokładny adres (z kodem) oraz zamawiane pozycje. W przypadku plecaka należy też podać kolor. Uwaga! Wymagamy podpisu rodzica!

Płatność i odbiór na poczcie w terminie ok. 14 dni (zależnie od sprawności listonoszy). Ceny zawierają koszty przesyłki pocztowej!

OFERTA NOWOROCZNA!

komplet plecak+T-shirt+bluza

– tylko 129.90 (czyli o 20 zł taniej!).



Gdyby panienki z „Sailormoon" zamienić na chłopców, Księżyc na Królestwo Zmarłych, zwane potocznie Reikai, a „uwodzicielską moc księżyca" i „mydło powidło" na kolczasty bat z róż czy ognisty miecz, to powstałoby...?

Bingo! Oczywiście – „Yûyû Hakusho" – pierwszy wielki sukces mangaki Yoshihiro Togashi. „Yûyû" to typowa historia opiewająca walkę szlachetnych „rycerzy" (tzn. grupki przyjaciół) ze złem. Taka nowoczesna chanson de geste...

Historia „Yûyû Hakusho" zaczęła się ukazywać od 1990 roku w tygodniku Shonen Jump (magazynie z papieru makulaturowego). Ciesząc się coraz większym powodzeniem, została wydana w formie książkowej, po czym w październiku 1992 roku powstało anime.





A fabuła? Główny bohater Yûsuke Urameshi (Jusuke Urameszi) ma 14 lat. Jest chłopcem mało przystępnym, porywczym, słabo się uczącym i złym. Nie ma dobrej opinii, jest chuliganem i włóczęgą. Któregoś dnia ratuje małego chłopca spod kół nadjeżdżającego samochodu i sam ginie. Zjeżdżają się karetki i policja. Yûsuke podnosi się z ziemi i nie bardzo wie, co się wokół niego dzieje... Nagle podlatuje do niego młoda, niebieskowłosa dziewczyna na miotle. Okazuje się, że ma na imię Botan i jest wysłanniczką Królestwa Zmarłych. Zabiera go ze sobą, aby spotkać się z Enmą Daioh – „szefem" Reikai. Po przybyciu pod ziemię, na miejscu szefa zastają jedynie jego synka, KoEnmę Juniora (gra słów, KO oznacza dziecko po japońsku), przypominającego bardziej bobasa



YU*YU HAKUSHO



w mundurze, aniżeli zacną osobistość Podziemia.

Okazuje się, że Yûsuke zginął zbyt młodo i aby mógł zmartwychwstać, musi przejść serię różnych testów. Po udanym egzaminie (polegał on na pomaganiu innym ludziom), Yûsuke powraca do świata żywych. Mimo swego zmartwychwstania, Yûsuke zostaje w ścisłym kontakcie z Hadesem – staje się ich ziemskim wysłannikiem, czymś w rodzaju detektywa. Jego bronią są palce prawej dłoni ułożone w kształt pistoletu. W taki sposób może on wywoływać wyładowania elektryczne.

Czy są inni bohaterowie?

Jak już wspomniałam, Yûyû Hakusho jest kimś w rodzaju „męskiego" odpowiednika Sailormoon. Toteż aby skompletować bandę obrońców dobra, należy wymienić jeszcze trzy inne postacie.

Kuruma jest spokrewniony z rasą Yôko, mającą pewien związek z księżycem. Na Ziemi nosi nazwisko Minamino Shuichi (Szuiczi). Jest osobą bardzo zrównoważoną i spokojną, o dosyć kobiecej aparycji (nawet kobieta użycza mu swego głosu – Megumi Ogata, jest ona również dublerką Sailor Uranus!). Mimo swego spokojnego wyglądu jest bardzo groźnym przeciwnikiem, mogącym zamieniać się w przepięknego, ale zarazem bardzo silnego Yôko – coś w rodzaju człowieka–lisa. Jego bronią jest różany bat (rose whip).



Hiei to człowiek i cyklop w jednym. Należy on do rasy Jagan. Jego trzecie oko, ukryte pod przepaską na czole, pozwala mu czerpać ze swej psychicznej mocy. Tatuaż smoka, jaki posiada na ramieniu, pozwala mu na użycie jeszcze jednej broni, którą jest „fala czarnego smoka". Jednak jego główna forma walki to Jaohensatsuken, czyli ognisty miecz śmierci bogini Ja. Hiei ma siostrę o imieniu Yukina, należącą do lodowych widm.

Kuwabara Kazuma (Kułabara Kazuma) to odwieczny wróg Yûsuke, który jednak po jakimś czasie zaakceptuje swego rywala. Posiada on wielką moc spirytystyczną, o której na początku nic nie wie. Z charakteru jest bardzo podobny do Yûsuke – nerwowy i porywczy, ma jednak pewną słabość do siostry Hiei. Jego bronią jest spirytystyczny miecz (Reikino ken).

Scenariusz anime prawie idealnie odwzorowuje historię mangi. Grafika jest na średnim poziomie – postacie zbyt kolorowe w porównaniu do ciemnego tła, ale animacja poprawna. Bardzo udanym elementem całego przedsięwzięcia jest ścieżka dźwiękowa. Muzyka jest wspaniała, oddaje znakomicie mroczną atmosferę serii. Piosenki są dosyć ciekawe i przyjemne dla ucha. Jest to najlepszy film animowany i najlepszy film wszechczasów. Ulubione postacie japończyków (Kuruma i Hiei) i drugi najlepszy utwór muzyczny (temat końcowy) warte są obejrzenia. Manga jest ogólnie dostępna – tzn. we wszelakich sklepach specjalistycznych, anime – niestety, tylko przez fan–suby. Trochę szkoda. Ale jak się mówi – dla chcącego nie ma nic trudnego!

A'guś

Yu*Yu Hakusho
Autor mangi: Yoshihiro Togashi
Filmy: ponad 100 odcinków TV, 2 OAV
Reżyseria: Noriyuki Abe
Charadesigner: Minoru Yamasawa
Scenariusz: Yukiyoshi Ohashi (Sailor Moon, Macross, Kimagure Orange Road) & Katsuyuki Sumisawa (Sailor Moon)
Muzyka: Yusuke Konma
Produkcja: Studio Pierrot
12











CITYHUNTER

Autor mangi: Tsukasa Hojo
Seria TV: 51, 62, 18, 18 odcinków
Filmy: 2 filmy i 2 OVA
Rok produkcji: 1987 – 1995
Charadesigner: Sachiko Kamimura
Muzyka: Tatsumi Yano
Produkcja: Sunrise
Dystrybucja: odcinki TV – AB production, reszta – fan-suby



„Jestem Ryô Saeba, choć nazywają mnie City Hunter. W świecie przestępczym jestem dosyć znany. Przyjmuję każdą pracę, mogę chronić lub zabijać. Oczyszczam miasto (pozdrowienia dla Leona...) z różnego rodzaju śmieci. Tak więc, żyję w ciągłym niebezpieczeństwie. Kaori, moja partnerka, jest siostrą nieżyjącego już przyjaciela, ale ona ciągle przynosi mi tylko jakieś beznadziejne i śmieszne zlecenia! A dzisiaj przychodzi kolej na...?"

Tymi to słowy Ryô przemawia do nas na początku każdego tomiku mangi. Ten tokijski prywatny detektyw mieszkający w Shijuku pracuje tylko dla młodych i pięknych kobiet (raczej z nikim nie związanych), chyba że Kaori wpadnie do głowy pomysł zatrudnienia się u jakiegoś faceta.

„City Hunter" to 35 mang autorstwa Tsukasa Hojo (Hożo), przeniesionych na ekran w postaci czterech serii TV, dwóch filmów i dwóch OAV. Ta opowieść o perypetiach zabawnego i bardzo przystojnego detektywa stała się niezwykle popularna nie tylko w Japonii. Główny bohater oraz Akira Kamiya (Kamija) – człowiek „użyczający" mu swego głosu przez parę lat znajdowali się na pierwszych pozycjach japońskich list przebojów anime! „City Hunter" to wartka akcja z dużą dawką komizmu, stutonowym młotem i Magnum Pythoon 357. City Hunter to historia, której należy się przyjrzeć z bliska...



Lotnisko w Tokio. Saeko Nogami (bardzo „przystojna" pani komisarz) musi bezpiecznie doprowadzić Kiruhimana, informatora z East Galiera, na policję, aby tam złożył zeznania. Niestety, pułkownik Hersen zabija Kiruhimana i tym samym przejmuje walizkę zawierającą dokumenty Top Secret. W tym samym



czasie na lotnisku pojawia się bardzo utalentowana i znana w całej East Galieri pianistka, Nina Sternberg. W całym tym zamieszaniu Nina odłącza się od swego dziadka, Klausa, który jest jej managerem.



Zmiana scenerii. Ryô i Kaori siedzą w kafejce Cat's Eye (małe wspomnienie poprzedniej serii tego samego autora, gdzie trzy główne bohaterki były właścicielkami tej kawiarni...). To już prawie dwa miesiące, jak City Hunter nie dostał żadnego zlecenia, a opłaty za prąd i gaz należy uiszczać systematycznie...

Jednak tego dnia los się do nich uśmiechnął. Pianistka Nina angażuje Ryô. Prosi go o odszukanie ojca, który opuścił jej matkę, gdy ta była jeszcze w ciąży. Nina całe życie myślała, że jej ojciec nie żyje, jednak pięć lat temu matka wyjawiła jej całą prawdę na łożu śmierci. Jedyną wskazówką prowadzącą do ojca jest medalion Niny z wygrawerowanymi inicjałami rodziców.

Tymczasem w ambasadzie Galieri Wschodniej okazuje się, że walizka Kiruhimana była pusta, a ostatnią osobą mającą styczność z jej właścicielem był dziadek Niny... (co za zbieg okoliczności).

Zapada noc. Ryô odprowadza Ninę do jej hotelu i tym samym udaremnia porwanie Klausa. Niestety, Klaus nie cieszy się wolnością zbyt długo. Po pewnym przykrym spotkaniu z Hersenem zarówno on, jak i jego wnuczka zostają porwani. Jednak i tutaj Ryô zjawia się na czas, aby ich uwolnić.

Podczas spotkania w domu Ryô wszystkich zamieszanych w sprawy East Galieri wychodzi na jaw, że Hersen jest... ojcem Niny. Na początku jej matka miała być tylko przykrywką dla jego tajnej działalności, jednak później zakochał się w niej. Dlatego właśnie postanowił odejść, aby nie narażać swej ukochanej na niebezpieczeństwa związane z wykonywaną przez siebie pracą.







Następnego dnia Klaus i Kaori znów zostają porwani, tym razem helikopterem. Na szczęście wcześniej Ryô zamontował mikronadajnik w bluzie swej „ukochanej" asystentki. To pozwala mu dotrzeć bez problemu do tajnej bazy East Galieri, znajdującej się w pewnym klubie.

W tym samym czasie Nina daje koncert fortepianowy, mający symbolizować pokój między East Galieri a Japonią, zaś Ryô i Umibozû (detektyw na „emeryturze", który prowadzi wraz ze swą dziewczyną Miki – również już spoza środowiska – kafejkę Cat's Eye) wydostają Kaori i Klausa z niewoli, wysadzając przy tym całą bazę w powietrze. Na koniec Ryô staje oko w oko z Hersenem. Toczą pojedynek, Ryô wygrywa, a Hersen podaje się za umarłego, przynajmniej dla ambasady East Galierii. Odnajdują się też tajne informacje, które Kiruhiman miał przekazać policji. Okazuje się, że były one zarejestrowane na mikrofilmie ukrytym w naszyjniku Niny. Po całym tym zajściu Hersen, już jako „dobry charakter", powraca do swej córki, obiecując nadrobić stracony czas!

Wszystko kończy się pięknym happy endem. Kaori marzycielsko spogląda przez okno. Pojawia się plaża, Ryô i Kaori idą naprzeciw siebie. Mijają się, jednak Kaori zawraca i zatrzymuje Ryô, łapiąc go za rękę... Ta scena ukazuje prawdziwe uczucie między tymi dwiema postaciami. Mimo iż Ryô cały czas gra wobec Kaori człowieka obojętnego, a ona w przypływie zazdrości o piękne klientki wyciąga swój stutonowy młotek, to jednak wiąże ich niewidzialna nić uczucia. W tle leci piękna piosenka końcowa...

Wyżej opisana historia jest tylko krótkim epizodem wyrwanym z całości „City Huntera", fabułą filmu „Magnum of love is destination". Zaledwie jedna przygoda z tysiąca innych, z którymi na co dzień boryka się nasz nieustraszony, choć może trochę zdeprawowany detektyw. A jednak warto obejrzeć! Jeżeli komuś nie spodoba się anime (w co wątpię), proponuję zajrzeć do mangi, a tam nawet wybredny animefan odnajdzie swoje szczęście! Ach, zapomniałam wspomnieć, że „City Hunter" ma również swoją wersję fabularną. Jest to adaptacja made in Honkong z Jackie Chanem w roli Ryô (1993).

Na koniec należy powiedzieć, że saga o „miejskim łowcy" posiada jedną z najlepszych ścieżek dźwiękowych. Piosenki są po angielsku i japońsku z muzyką rockową, dance, rap itd., a tematy muzyczne jak najbardziej jazzowe. Istny odlot!







CITY HUNTER

シティーハンター

■ **Ryô Saeba** – prawdziwe nazwisko: nieznane; urodzony: 26 marca (data podana przez Kaori), wiek w serii: nieznany.

Wzrost: 191,4 cm; waga: 77,3 kg; wymiary: 105–83–91; grupa krwi: AB.

Ulubiona broń: Magnum Pythoon 357, Karabin M1 i M700 ADL, Bazooka M20 (często używana przez jego asystentkę), nóż, małe metalowe kulki (silver bullets); samochód: Fiat Panda 1000 CL, Fiat Uno Talbot z minikomputerem, czerwony Mini Austin, motor. Wolny czas spędza na podrywaniu panienek.

Przeszłość: w wieku 10 lat stracił rodziców – jako jedyny przeżył katastrofę lotniczą w Ameryce Południowej. Został zaadaptowany przez Shina Kaikarę, który narkotyzując go latami, chciał zrobić z niego rasowego mordercę. Na kontynencie południowym pojawia się Umibozu (pseudonim, w wolnym tłumaczeniu – „potwór morski"). Ryô rani Umibozu w oczy podczas pojedynku. Po jakimś czasie nasz bohater przechodzi kurację odwykową. Przyjeżdża do USA i tam pracuje jako płatny morderca, później dociera do Japonii, gdzie spotyka Hideyukiego Makimurę. Otwiera agencję detektywistyczną. Jego adopcyjny ojciec odnajduje go jednak po jakimś czasie (manga 34–35) i prowokuje. Podczas pojedynku okazuje się, że uczeń przerósł mistrza...

Charakterystyka: Zakochany w Kaori, wyznaje jej to w trzeciej serii, w odcinku, w którym terroryści podkładają bombę atomową w Tokio. Niestety, Kaori nic nie pamięta, bo była pod działaniem narkotyków. Człowiek nieśmiały (oj tak, reszta to tylko maski), gdy ma jakiś problem duchowy, udaje obojętnego i zaczyna się uganiać za spódniczkami. To jest jednak sposób na anonimowość, odciąganie niebezpieczeństwa od Kaori, a jednocześnie na obserwowanie różnych zbiorów.

■ **Kaori Makimura** – prawdziwe nazwisko: Kaori Tachiki; data urodzenia: 31 marca 1967; wiek w serii: 20 lat na początku serii TV (kończy je w 5. odcinku)

Wzrost: 168,9 cm; waga: 53 kg; wymiary: 87–59–86; grupa krwi: O+

Ulubiona broń: S&W 629 magnum, Colt MK–III 357 magnum, broń maszynowa, bazooka oraz swoje legendarne młotki ważące od 1 kg po 1000 ton...

Samochód: używa samochodów Ryô, woląc Fiaty

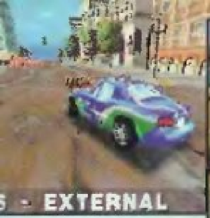
Wolny czas spędza najchętniej opiekując się dziećmi z pewnego sierocińca lub waląc młotami w głowę Ryô...

Przeszłość: tuż po jej narodzinach rodzice się rozwodzą. Ona odchodzi z ojcem, a matka zachowuje jej siostrę Sayuri, o czym mała Kaori nie wie. Niestety, jej ojciec schodzi na złą drogę i zostaje zabity uciekając przed policją. Policjant, który go zabija – Makimura, czuje się odpowiedzialny za osierocone dziecko, toteż postanawia ją zaadoptować. W wieku 10 lat jej drugi ojciec umiera. Od tej pory jej wychowaniem zajmuje się jej „przyszywany" brat Hideyuki, który w jej 20 urodziny postanawia jej wszystko wyjawić. Niestety, w tym dniu zostaje zabity, a Kaori po bracie pozostaje jedynie pierścionek, tak naprawdę należący do jej matki.

Charakterystyka: bardzo zadziorna i mało opanowana. Często się złości i zachowuje jak chłopak, toteż Ryô, gdy chce ją zdenerwować, mówi jej, że jest mało kobieca. Pod tą maską kryje się jednak osoba bardzo dojrzała jak na swój młody wiek i wrażliwa. Znakomicie gotuje.

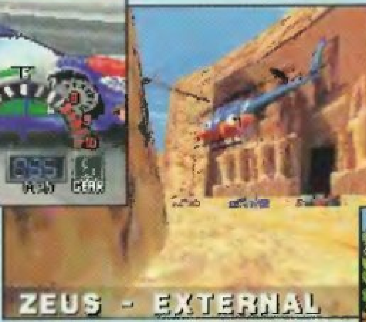
A'guś, the hunter

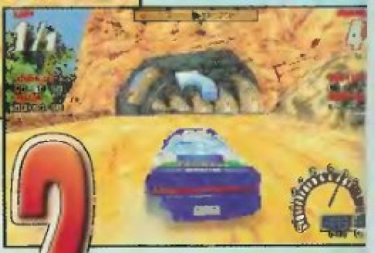












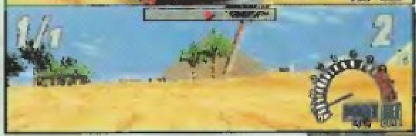
SCREAMER 2

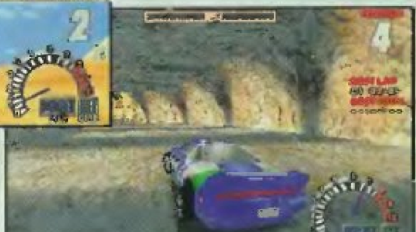
SCREAMER i S2 to gry opracowane specjalnie dla PC. Możliwości techniczne uświadamiają, że nie mamy do czynienia z kolejną konsolową konwersją. Gra może pracować zarówno w niskiej, jak i wysokiej rozdzielczości. Ale to nie koniec – w obu trybach dostępna jest paleta 256 i 65 tys. kolorów. Gra dysponując doskonałą grafiką wymaga obłędnych konfiguracji sprzętowych. Do zwykłego trybu VGA wystarczy mocny 486; do VGA z paletą 65 tys. kolorów potrzeba średniego Pentium; przy rozdzielczości 640x480 z 256 kolorami mój P133 wymiękał. Poza tym możesz wymiatać z kolegami: przez kabelek lub w sieci. Możesz nawet jeździć wspólnie na jednym komputerze – na podzielonym ekranie.













Klimat gry nieco się zmienił i to w dosyć zaskakującym kierunku. Nieźle się zdziwicie, kiedy mając w pamięci charakter pierwszej edycji usłyszycie, że gra stała się o wiele bardziej realistyczna. Tak, tak... SCREAMER 2 pod pewnymi względami jest niezłą SYMULACJĄ! Na taką zmianę wpłynęły dwa czynniki. Po pierwsze grafika. Teraz jest ona obłędnie realistyczna. Tor otaczają trójwymiarowe plastyczne budynki, których różnorodność jest wręcz zabójcza – zamki, wsie, wieżowce, chaty, miasteczka, egipskie zabudowania, itd. Każda trasa, a jest ich sześć, to niemal dzieło sztuki oferujące zupełnie inny klimat. Raz będziesz wymiatać po pokrytych śniegiem dróżkach Finlandii, by za chwilę sypać piaskiem po oczach wścibskich egipskich małolatów. Oczywiście nie brak też, znanych z części pierwszej bajerów – możesz zobaczyć pociągi, helikoptery, balony, krzyczących ludzi, ryczące krowy, skrzeczące ptaki...







Drugim istotnym czynnikiem jest sposób zachowania się samochodu na trasie. Masz do wyboru samochody zarówno z napędem na przód, tył, jak i na cztery koła. To pierwsza gra, w której posunięto się aż tak daleko. Oczywiście, każde auto zachowuje się inaczej na drodze. Przede wszystkim odmienna jest technika pokonywania zakrętów – zupełnie inaczej operujesz gazem i kierownicą podczas wejścia i wyjścia z zakrętu. W dodatku możesz ustawiać takie parametry jak charakterystyka hamulców, praca układu kierowniczego, zawieszenia itp... W dodatku doskonale opracowano efekty przyczepności i poślizgów.

Raz tańczysz na lodzie, potem rzuca cię w błocie, później zakopujesz się w piasku, by nagle wyskoczyć na twardy asfalt. Warto zaznaczyć, że jedna trasa bynajmniej nie równa się jednemu typowi nawierzchni – najczęściej w trakcie jednego wyścigu musisz zupełnie inaczej pokonywać zakręty. Poza tym, żeby jeszcze skomplikować sprawę dodam, że inaczej utrzymuje się przyczepność samochodem z automatyczną skrzynią niż gdy musisz zmieniać biegi samodzielnie.

Realizm jazdy osłabiono ogromną wytrzymałością wozu. Samochody zderzają się, zajeżdżają drogę – pod tym względem żadnych przepisów i żadnych realiów – koziołkowania kończą się tylko krótkimi mdłościami najgroźniejsze stłuczki owocują pogięciem zderzaków. Ty tylko musisz zrobić swoje, czyli dobrze poprowadzić.

VIRGIN po raz kolejny podsumował rok na rynku wyścigów. W moim prywatnym rankingu wyścigów jest to najlepszy tytuł minionego roku.

KaYteck

Virgin'96

PC DOS — **1 CD**

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE 32 ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor: **IPS Computer Group** (PC CD) — zapowiedź: styczeń

Za: odwzorowanie przyczepności
Przeciw: jak zwykle wysokie wymagania sprzętowe





DEMO – CD'39